

grandMAnuel

GrandMA . Light . Ultra-Light . Micro . Replay-Unit . onPC . Offline

Version 5.4 Juillet 2005

français

Sommaire

NOTE:
Tous les textes marqués d'un * ne s'appliquent pas à la version MICRO.
Tous les boutons marqués par ** se trouvent seulement dans la FENETRE de COMMANDE de la grandMA MICRO.

1 Introduction

1.1 Informations générales

Combinant un concept de fonctionnement éprouvé, un produit au design remarquable et une qualité de fabrication irréprochable avec une association d'idées nouvelles et de technologies récentes, cette nouvelle console offre le meilleur contrôle possible sur des prestations de grande envergure. La gamme ***grandMA*** combine le meilleur de la conception mécanique avec une plate-forme logicielle souple et performante.

Les utilisateurs de MA se familiariseront très rapidement avec la ***grandMA*** dès la première utilisation. Les fonctions de base, bien connues depuis la Scancommander, ont démontré leur puissance pour le contrôle de projecteurs asservis et nombre d'entre elles sont maintenant des standards dans le domaine de l'éclairage. Bien évidemment, des améliorations ont été apportées comme la possibilité de commander des centaines de canaux ce qui nécessite des solutions innovantes pour réduire la durée des opérations complexes, mais la ***grandMA*** reste avant tout, une console MA – facile d'utilisation, malgré sa grande puissance.

1.1.1 Affichages

La première caractéristique remarquable de la ***grandMA*** concerne les écrans couleur TFT tactiles et à contraste élevé, intégrés dans une façade à inclinaison variable. Deux moniteurs externes peuvent également être raccordés. Ils permettent un contrôle clair et précis avec de multiples représentations visuelles de groupes et de presets, des affichages interactifs des sorties et différentes représentations des listes de scènes (Cues).

Couleurs et gobos peuvent être directement sélectionnés par des touches programmables et re-nommables ce qui permet un contrôle rapide et précis, alors que les roues codeuses peuvent être utilisées à tout moment pour ajuster un paramètre. Enfin, les presets permettent un rappel rapide des positions mémorisées.

1.1.2 Faders motorisés

Comment une console telle que la ***grandMA*** avec seulement 20 faders (10 sur la ***grandMA*** *light* et la *MICRO*) peut-elle prétendre contrôler 4000 canaux ? Ce n'est pas une plaisanterie, on a simplement recours à des faders motorisés. Ils acquièrent automatiquement les bonnes valeurs dès que vous passez d'une librairie de programmes à une autre. D'autres caractéristiques spécifiques sont explicitées dans les chapitres correspondants qui suivent.

1.1.3 Caractéristiques de programmation et données d'entrée

D'abord, la souplesse de la **grandMA** peut surprendre, mais il vous est toujours possible de choisir de faire les choses "à l'ancienne". Cependant, l'importante quantité de données à gérer vous amènera à choisir l'utilisation de moyens de programmation avancés et même un générateur automatique d'effets.

1.1.4 Souplesse de la configuration du Setup

Grâce à la souplesse de la ***grandMA***, vous ne perdrez jamais l'accès direct et le contrôle. Les touches "View Macro" permettent de visualiser les informations courantes à tout moment. Les profils d'utilisateurs permettent de rappeler différentes configurations d'affichage, de prestations précédentes, pour préparer la console selon le type particulier du show, événement live, théâtre, restitution synchronisée, boîte de nuit, industrie, etc.

1.1.5 Matériel et interfaces

Le disque dur intégré offre une capacité de stockage virtuellement illimitée. Le disque flash intégré (non disponible sur la version ultra-light, sur laquelle le logiciel est sur le disque dur) contient le logiciel embarqué et rend la ***grandMA*** indépendante de tout ordinateur externe.

1.2 Remarques générales

Ce manuel décrit les possibilités que la ***grandMA*** a en réserve. Vous serez guidé pas à pas à travers les aspects logiques du travail avec cette console.

Vous découvrirez vite que le fonctionnement de la ***grandMA*** est simple et direct au regard de la grande variété de fonctions et d'options disponibles. Une fois que vous vous serez familiarisé avec les bases, vous réaliserez que vous pourrez facilement essayer de nouvelles fonctions, car toutes les procédures et modes de fonctionnement sont clairement structurés.

Par conséquent, ce manuel commence avec une introduction générale, suivie par les paramétrages de base situés dans le menu Setup, tels que la sélection des projecteurs et des canaux de gradateur avec l'adressage DMX, les modifications, etc.

Le chapitre 3 est dédié aux aspects pratiques du paramétrage d'un show, alors que le chapitre 4 vous indiquera comment créer et éditer des Cues et des Séquences. Au chapitre 5, vous apprendrez à exécuter les Cues, Séquences et Chasers. Dans le chapitre 6, vous apprendrez à créer, enregistrer et exécuter des effets, le chapitre 7 pour créer des effets d'image, le chapitre 8 est dédié au Contrôle externe (« Remote » en abbréviation) et au Time Code, alors que le chapitre 9 explique les fonctions des Macros et des raccourcis. Le chapitre 10 traite de l'utilisation de la Ligne de Commande. La sauvegarde et le chargement de vos shows sont décrits en chapitre 11. Le chapitre 12 explique la mise à jour du logiciel d'exploitation ainsi que de la librairie de projecteurs, alors que le chapitre 14 est dédié au fonctionnement de l'unité ***grandMA***-*Replay*. Le chapitre 15 traite de la poursuite correcte de la sauvegarde et des fonctions de Playback, des options de l'environnement réseau, dans le chapitre 16 une poursuite complète de la sauvegarde est explicitée, dans le chapitre 17 il est expliqué comment utiliser une commande externe avec un Pocket PC, dans le chapitre 18 vous trouverez des informations sur le logiciel de représentation 3D (3D Vizualizer). Différentes utilisations de la MICRO sont repérées par " ou "" et vous pouvez avoir un manuel de référence pour la version MICRO aussi.

Nous sommes sûrs que vous serez enchanté de travailler avec la ***grandMA*** et nous vous souhaitons de toujours réussir votre show !

1.3 Spécifications

1.3.1 Capacités

- Contrôle de 2048 canaux (HTP ou LTP) avec une résolution de 8 ou 16 bits, également disponible (en option) avec 4096 canaux (uniquement 1024 canaux sont disponibles sur la version ultra-light). Peut être étendu à 16384 paramètres avec les NSP (seulement 1024 canaux sont possibles sur la MICRO).
- Virtuellement illimitée en nombre de presets, mémoires, listes de cues et d'effets.

1.3.2 Ergonomie

- Ecrans TFT tactiles en couleur avec un grand angle de vision et 2 (seulement 1 sur la version ultra-light) sorties moniteurs (en option).
- Des roues codeuses pour la visualisation de paramètres, 5 roues codeuses principales pour la saisie des paramètres.
- 20 (10) faders motorisés et des boutons GO+ et GO- super silencieux (10 faders non-motorisés sur la version ultra-light et Micro) ;
- Clavier numérique plus clavier standard et souris (seulement avec la **grandMA**) ;
- Trackball.

1.3.3 Fonctions d'utilisation générale

- Accès permanent aux unités seules ou groupes;
- Librairie de projecteurs avec mise à jour assurée par Internet;
- Programmation sélective pour des combinaisons libres de mémoires et d'effets
- Commutation libre entre mouvements orientés sur scène et le contrôle DMX en associant la 3D.

1.3.4 Matériel

- Disque dur et lecteur de disquette 3,5" ;
- Mémoire flash de 12 MB pour le système d'exploitation indépendant (non disponible sur la version ultra-light et Micro) ;
- Protection contre les interférences radio (Normes CE) ;
- Entrées : MIDI, son, Remote Go, SMPTE, analogique (+10V), DMX 512 ;
- Sorties : 4 sorties DMX512 synchronisées (2 sur l'ultra-light et sur la Micro), MIDI, imprimante, Ethernet ;
- Poursuite complète de la sauvegarde et mode de synchronisation avec une seconde unité.

1.3.5 Dimensions et poids

grandMA :

- Longueur 1200 mm, hauteur 150 mm, profondeur 670 mm (48 x 6 x 26,8 ")
- Poids 47 kg (104 lb) sans flightcase

grandMA light :

- Longueur 730 mm, hauteur 120 mm, profondeur 510 mm (29,2 x 4,8 x 20,4 ")
- Poids 21 kg (46 lb) sans flightcase

grandMA ultra-light :

- Longueur 635 mm, hauteur 157 mm, profondeur 490 mm (25,4 x 6,3 x 19,6 ")
- Poids 12,8 kg (28 lb) sans flightcase

Unité grandMA replay **Voir chapitre 14** Disposition et contrôle de l'unité **grandMA** replay.

grandMA Micro :

- Longueur 482 mm, hauteur 146 mm, profondeur 438 mm
- Poids 9 kg sans flightcase

1.4 Installation

90–230 Volts, 40-60 Hz via une prise Europe. Sans sélecteur de tension.
Sortie DMX : conforme au protocole USITT DMX512 (1990). La sortie est isolée optiquement et supporte le RS485 ou le RS422. Le brochage dans le connecteur XLR 5 points est le suivant : broche 1 : masse, broche 2 :Data-, broche 3 : Data+ (broches 4 et 5 inutilisées).

1.5 Précautions d'emploi (Important, à lire attentivement !)

1.5.1 Ecran tactile

Ne jamais employer d'objets tranchant pour l'utilisation des écrans tactiles! Les éraflures profondes endommageront l'écran. Pendant l'utilisation, à cause des fluctuations de température, le calibrage des écrans tactiles peut changer, un réglage pourra s'avérer nécessaire. **Voir 2.12** Configuration dans le menu Setup (point 1).

1.5.2 Prises pour clavier et souris

Ces prises sont situées à l'arrière de l'appareil et sont fragiles ; particulièrement pendant le transport, vérifier que ces prises ne sont pas soumises à des contraintes mécaniques.

1.5.3 Transport / Flightcase

Pendant le transport, vérifier que les écrans tactiles ne sont pas soumis à des contraintes mécaniques. Les flightcases de transport non fournis par MA Lighting doivent être réalisés de façon à ce qu'**en aucune circonstance** une pression puisse être exercée sur les écrans TFT.

1.5.4 Panneau (grandMA seulement)

Si les parties mécaniques du panneau d'affichage n'ont pas été utilisées pendant une longue période (typiquement 24 heures), vous pourrez sentir une résistance plus forte en ajustant l'inclinaison. Ceci est normal et est lié aux parties mécaniques du panneau.

1.5.5 Batterie (non disponible sur l'ultra-light et la Micro)

En cas de problème d'alimentation, la console offre (avec une batterie chargée au maximum) une réserve de secours d'au moins 12 minutes. En cas d'une défaillance d'alimentation, la console s'éteindra automatiquement après environ 3 minutes ou 12 minutes si CONTINUE est pressée. Si **cela arrive**, la console **sauvera automatiquement toutes les données**.

En éteignant la console par l'**interrupteur intégré**, toutes les données du show en cours sont automatiquement sauvegardées.

Dans le cas d'une extinction automatique après un problème d'alimentation (décrit plus haut), la console devra re-fonctionner pendant **au moins** 10 minutes, afin de garantir une procédure correcte de sauvegarde la prochaine fois que la console sera éteinte. **Ignorer cette recommandation peut provoquer une dégradation du disque dur.**

La batterie nécessite approximativement 4 à 8 heures pour une recharge complète. Alors, seulement, la batterie est capable de parer à un autre problème d'alimentation pendant 12 minutes au maximum.

Selon les spécifications du fabricant, la batterie doit être changée après **5 ans au plus tard**. Prenez soin de fixer une étiquette sur le matériel , indiquant la date d'achat, la date de mise à jour de préférence etc. (choisir un endroit où cette information peut être facilement vue). (Ce manuel a été rédigé en 2005).

1.5.6 Disque dur

Pendant son utilisation, ne pas déplacer ou soumettre l'appareil à des chocs.

Le disque dur de portable intégré est sécurisé par une garniture de caoutchouc, toutefois, des contraintes mécaniques peuvent encore endommager l'appareil et conduire à une perte complète des données.

Prière de lire les notes appropriées et les recommandations fournies dans "Autosave" et "Oops Settings", si la console doit être utilisée dans un environnement difficile ! Ce qui n'est pas nécessaire pour la version ***MICRO*** puisqu'une mémoire compact flash est utilisée.

1.5.7 Boîtier

- Ne pas obstruer ou couvrir la ventilation. Dans le cas d'une température ambiante élevée, le panneau d'affichage (**grandMA** seulement) doit être ouvert d'au moins 5 cm pour assurer une ventilation suffisante.
- Ne placer aucun verre sur la console.
- Ne pas forcer lors de l'ajustement de l'inclinaison du panneau d'affichage (**grandMA** seulement).

1.6 Instructions générales de sécurité

1. Lire toutes les instructions dans le manuel d'utilisation, spécialement les recommandations de sécurité. **Voir 1.5** Précautions d'emploi.
2. Suivre toutes les instructions. Garder le manuel d'utilisation pour un usage ultérieur.
3. Respecter toutes les indications « CAUTION » et « WARNING » sur l'appareil.
4. Débrancher la prise électrique principale avant de nettoyer l'appareil, ne pas utiliser de liquide ou d'aérosol de nettoyage. Nettoyer avec un tissu sec.
5. Ne pas utiliser la console près de l'eau. Ne pas l'exposer à un environnement humide. Ne pas renverser de liquide sur la console.
6. Débrancher cet équipement lors d'orages ou de longues périodes d'in-utilisation.
7. Ne pas obstruer ou couvrir les orifices de ventilation du boîtier– ils garantissent un fonctionnement fiable de l'appareil et le protègent contre une surchauffe. Ne pas installer la console dans un châssis sans qu'une ventilation suffisante ne soit assurée. Installer selon les instructions du fabricant.
8. N'insérer aucun objet dans les ouvertures de la console, ceux-ci peuvent entrer en contact avec des organes vitaux ou peuvent causer des courts-circuits. Ceci peut causer un feu ou un choc électrique.
9. Ne pas placer l'appareil sur une surface instable. Il peut tomber et être endommagé.
10. L'appareil est fourni avec une prise sécurisée. Cette fiche ne peut donc être utilisée qu'avec une embase sécurisée. Ces précautions doivent être suivies dans tous les cas. Si la prise ne correspond pas à l'embase fournie (par exemple dans le cas d'un ancien modèle de prise), l'embase devra être remplacée par un électricien.
11. Ne pas ignorer l'objectif de sécurité d'une fiche équipée d'une mise à la terre. Une prise sécurisée à la terre a deux lames et une troisième broche à la terre. La prise de terre est raccordée pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne correspond pas à votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
12. Ne placer aucun objet sur le cordon d'alimentation. Protégez-le contre le piétinement et le pincement particulièrement au niveau des fiches et de la sortie de l'appareil.
13. Dans le cas de l'utilisation d'un prolongateur, assurez-vous que le niveau de puissance de tous les appareils connectés ensemble ne dépasse pas le niveau maximum de puissance du prolongateur. Le niveau de puissance de tous les appareils raccordés à la prise ne doit pas excéder 10 Ampères.
14. Si le cordon d'alimentation ou la prise principale d'alimentation sont endommagés, faites les remplacer immédiatement par un électricien.
15. Utilisez exclusivement des cordons d'alimentation garantis conformes aux normes de sécurité.
16. Faire effectuer toute réparation par un service de personnes qualifiées. La réparation est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé, par exemple détérioration du câble d'alimentation ou de sa prise, chute de liquide ou d'objets dans la console, exposition à la pluie ou à la moisissure, fonctionnement anormal, ou après une chute. En plus d'autres désagréments, vous risqueriez un choc électrique.
17. Tout travail de maintenance devra exclusivement être effectué par un service de techniciens qualifiés.
18. Ne pas utiliser de talkies-walkies ou de téléphones cellulaires trop puissants près de la console.
19. Si l'une des situations suivantes se produit, **débrancher la prise générale et contacter votre fournisseur ou votre support technique !**
    – Câble d'alimentation ou prise principale endommagé(e) ou complètement usé(e).
    – Pénétration de liquide dans l'appareil.
    – La console a été exposée à la pluie ou à une forte humidité ambiante.
    – La console ne fonctionne pas correctement, même en suivant les instructions du manuel. Manipuler seulement les contrôles comme préconisé dans le manuel, de mauvais paramètres sur les contrôles peuvent endommager la console.
    – L'appareil est tombé et son boîtier a été endommagé.

Prière de noter que cette console est réalisée sur la base d'un logiciel complexe et comme vous devez le savoir avec votre propre expérience des ordinateurs, des blocages logiciels peuvent occasionnellement survenir. Mais soyez assuré que nous ferons de notre mieux pour que cela reste de rares exceptions.

Mise en garde de choc électrique à l'arrière de la **grandMA**

CAUTION

La console doit être entretenue par du personnel qualifié seulement, des organes vitaux peuvent être exposés en ouvrant et/ou en enlevant les capots ; en plus d'autres, vous encourrez le risque de subir un choc électrique.

1.7 Présentation des faces avants

1.7.1 Présentation de la face avant grand*MA* Light

grand*MA* Ultra-Light : les repères 7 et 17sont sans objet (les touches sont inexistantes). Le repère 22 (la molette) « ne s'applique pas », cela pourra être contrôlé par le Trackball (repère 25) et les touches de la roue (repère 24).

Différences avec la grand*MA* :

Le logiciel pour la **grand*MA*** light et ultra-light et celui de la **grand*MA*** sont quasiment identiques.
La console ne sera pas livrée avec un clavier matériel externe et une souris. Un clavier externe additionnel et une souris pourront cependant être connectés à l'arrière de l'appareil.
En utilisant les touches KEYBOARD sur l'écran TFT, un clavier logiciel peut être affiché et manipulé via l'écran tactile. Le clavier logiciel n'apparaîtra que si il est possible d'entrer des données.
Si le Trackball est commuté sur la fonction souris (la LEDdans la touche PAN/TILT est éteinte), vous pouvez exécuter les fonctions d'une souris en utilisant le Trackbal ou les touches GAUCHE-CENTRE-DROITE. Il y a quelques limitations sur la version Micro.

1 **Interrupteur d'alimentation**

2 **Touche Blackout** pour les canaux gradateur.

3 **« Grandmaster »** pour les canaux gradateur.

4 **Affichage TFT** par écran tactile.

5 **Touches View / Macro**

6 **Roues codeuses** pour le déplacement ou le défilement des contenus des fenêtres respectives.

7 **Touche de visualisation** pour ouvrir une fenêtre sur l'écran TFT avec toutes les VUES créées dans le show. Celles-ci pourront être rappelées directement en sélectionnant la vue requise.

8 **Touche d'arrière-plan** Si des visualisations sont masquées par un menu sur l'écran TFT (ASSIGN, EDIT ....), vous pouvez utiliser cette touche pour rappeler ou cacher le menu.

9 **Touche KEYBOARD** pour rappeler le clavier logiciel sur l'écran TFT.

10 **Paramétrage manuel de la temporisation** pour les Presets.

11 **Roues codeuses** pour fixer les valeurs des paramètres (par exemple Gobos, Pan/Tilt, Temporisation, etc.).

12 **Touches** pour exécuter directement les fonctions Go+, Go-, etc. ; pour les EXECUTORS arbitraires, le verrouillage des EXECUTORS, touche SELECT.

13 **Défilement des pages** pour le Fader du canal, le Fader de l'EXECUTOR et les boutons d' EXECUTOR.

14 **Boutons de Restitution** qui peuvent également être définis comme par exemple Go+, Go-, Pause, Flash, etc.

15 **Faders d'Exécution** qui peuvent être également définis comme Master, Master inversé, Cross Fader, etc.

16 **Touches de liste**
- **des Faders** rappelleront de petites fenêtres d' EXECUTORS pour les Faders d' EXECUTORS.
- **des boutons** rappelleront de petites fenêtres d'Exécution pour les boutons d'Exécution

17 **Boutons Go+, Go-, Pause** qui affecteront seulement la séquence par défaut. La séquence par défaut peut être définie en utilisant la touche de sélection (reconnaissable par la barre de titre verte de la petite fenêtre d'Exécution avant).

18 **Boutons d'EXECUTORS** peuvent également être définis par exemple comme Go+, Go-, Pause, Flash, etc.

19 **Paramétrage manuel des temporisations** pour les boutons d'Exécution.

20 **Choix** des groupes, EXECUTORS etc. en association avec le clavier numérique.

21 **Pavé numérique**

22 **Roue d'intensité**

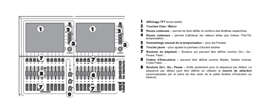
23 **Touches de curseur** SUIVANT (NEXT), PRECEDENT (PREV) rappelant les Groupes en ce qui concerne les Scanners ou les canaux gradateurs les uns après les autres.

24 **Touches Pan/Tilt** passage de la fonction de trackball aux fonctions de souris (LED éteinte) ou aux fonctions de Pan/Tilt (LED allumée).
Touches Gauche / Milieu / Droite pour des fonctions de souris.

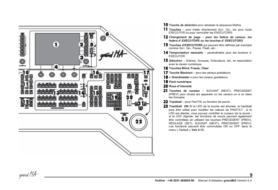
25 **Trackball** pour les fonctions de souris ou de Pan/Tilt.

26 **Connecteur pour lampe de console** 12V/5

1.7.2 Présentation de la face avant grandMA



1. **Affichage TFT** écran tactile
2. **Touches View / Macro**
3. **Roues codeuses** – permet de faire défiler le contenu des fenêtres respectives
4. **Roues codeuses** – permet d'attribuer les valeurs telles que Gobos, Pan/Tilt, temporisation, …
5. **Paramétrage manuel de la temporisation** – pour les Presets
6. **Touche jaune** – pour ajuster le panneau d'écrans tactiles
7. **Boutons de playback** – Boutons qui peuvent être définis comme Go+, Go-, Pause, Flash …
8. **Faders d'Exécutions** – peuvent être définis comme Master, Master inversé, Cross-Fader, …
9. **Boutons Go+, Go-, Pause** – Actifs seulement pour la séquence par défaut. La séquence par défaut peut être définie en utilisant la ***touche de sélection*** (reconnaissable par la barre de titre verte de la petite fenêtre d'Exécution au dessus).



10 **Touche de sélection** pour adresser la séquence Maître.

11 **Touches** – pour traiter directement Go+, Go-, etc pour toute EXECUTOR ou pour verrouiller les EXECUTORS

12 **Changement de page** – ***pour les faders de canaux, les faders d' EXECUTORS ou les touches d' EXECUTORS***

13 **Touches d'EXECUTORS** qui peuvent être définies par exemple comme Go+, Go-, Pause, Flash, etc…

14 **Temporisation manuelle** – paramétrable pour les boutons d' EXECUTOR

15 **Sélection** – Scènes, Groupes, Exécuteurs, etc, en association avec le clavier numérique

16 **Touches Blind, Freeze, Clear**

17 **Touche Blackout** – pour les canaux gradateurs

18 **« Grandmaster »** pour les canaux gradateurs

19 **Pavé numérique**

20 **Roue d'intensité**

21 **Touches de curseur** – SUIVANT (NEXT), PRECEDENT (PREV) pour choisir les appareils ou les canaux un à un dans les Groupes.

22 **Trackball** – pour Pan/Tilt, ou fonction de souris.

23 **Trackball ON** Si la LED de la touche est allumée, le trackball peut être utilisé pour modifier les valeurs de PAN/TILT ; si la LED est éteinte, vous pouvez contrôler le curseur de la souris ; si la LED clignote, les fonctions de souris peuvent également être contrôlées en utilisant les touches PRECEDENT (PREV), REGLAGE (SET), SUIVANT (NEXT), PRECEDENT (PREV). Les fonctions peuvent être commutées ON ou OFF dans le menu « Default » **Voir 2.13**.

1.7.3 Présentation de la face avant de la version Micro

Un clavier externe, une souris et un Trackball additionnels peuvent cependant être connectés à l'arrière de l'unité.

NOTE : Lorsqu'il faudra utiliser une souris, vous aurez à connecter également un clavier externe.

1 **Interrupteur d'alimentation**
2 **Touche Blackout** pour les canaux gradateur
3 **« Grandmaster »** pour les canaux gradateur
4 **Affichage TFT** écran tactile
5 **Touches View / Macro**
6 **Roues codeuses** pour le déplacement ou le défilement des contenus des fenêtres respectives
8 **Touche d'arrière-plan** Si des visualisations sont masquées par un menu sur l'écran TFT (ASSIGN, EDIT ....), vous pouvez utiliser cette touche pour rappeler ou cacher le menu
9 **Touche KEYBOARD** pour rappeler le clavier logiciel sur l'écran TFT
10 **Touche MA** – sans fonction
11 **Touche de COMMAND** pour rappeler le menu Command
12 **Paramétrage manuel de la temporisation** – pour les Presets
13 **Roues codeuses** – permet d'attribuer les valeurs telles que Gobos, Pan/Tilt, temporisation, ...
14 **Touches** – pour traiter directement Go+, Go-, etc pour tout EXECUTOR ou pour verrouiller les EXECUTORS
15 **Changement de page** – ***pour les faders de canaux, les faders d'Exécution ou les touches d'Exécution***
16 **Boutons de restitution** – Boutons qui peuvent être définis comme Go+, Go-, Pause, Flash ....
17 **Faders d'EXECUTOR** qui peuvent être définis comme Master, Master inversé, cross-fader, etc.
18 **Touches de liste**
des Faders rappelleront de petites fenêtres d'EXECUTOR pour les Faders d'EXECUTOR.
des boutons rappelleront de petites fenêtres d'EXECUTOR pour les boutons d'EXECUTOR
19 **Touches d'EXECUTOR** qui peuvent être définies par exemple comme Go+, Go-, Pause, Flash, etc....
20 **Temporisation manuelle** – paramétrable pour les boutons d'EXECUTOR
21 **Connecteur pour lampe de console** 12V/5W

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

1.7.4 Présentation de la face avant *grandMA* Light

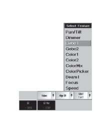
Ce menu contient la plus grande partie des fonctions d'une « grande » table ***grandMA***.
En pressant le bouton d'arrière-plan, la fenêtre de commande peut être temporairement enlevée de l'affichage. Les commandes sont toujours en attente d'exécution.



NOTE : En travaillant avec l'unité REPLAY, la FENETRE de COMMANDE vous sera très utile. Démarrer la FENETRE de COMMANDE en pressant la touche F7 sur un clavier externe

1.8 Disposition et contrôles de l'unité *grandMA* replay

Voir Chapitre 14



1.9 Fonctionnement général

Ecran tactile

- Les touches peuvent être directement sélectionnées.
- Dans les tableaux, des cellules peuvent être sélectionnées. En utilisant la fonction Lasso sur l'écran tactile, vous pouvez également sélectionner plusieurs cellules.
- Vous pouvez sélectionner simultanément un ou plusieurs projecteurs ou canaux en cliquant et en glissant avec la souris sur l'écran tactile.
- Vous pouvez directement activer les barres de titre des fenêtres ou ouvrir les options pour la fenêtre individuelle en touchant l'icône dans le coin.

Roue codeuse sur la droite de l'écran

- Dans la fenêtre active, la sélection (cadre en couleur) ou une cellule surlignée (arrière-plan rouge/bleu) peuvent-être déplacées vers le haut ou vers le bas. En appuyant et en tournant sur la roue codeuse, vous pouvez déplacer la sélection vers la gauche ou vers la droite.
- Si un menu déroulant est ouvert, vous pouvez utiliser la roue codeuse pour vous déplacer dans la liste. Quand vous aurez atteint la bonne valeur, vous pouvez la sélectionner en appuyant su la roue codeuse.
- Si dans un tableau, une cellule est sélectionnée avec une valeur ou une temporisation, vous pouvez ouvrir une fenêtre de saisie en pressant la roue codeuse. Dans cette fenêtre, vous pouvez également utiliser la roue codeuse pour ajuster la valeur, presser à nouveau la roue codeuse pour prendre en compte la nouvelle valeur.
- Si un projecteur ou un canal est sélectionné (cadre en couleur), vous pouvez ouvrir les options en appuyant brièvement sur la roue codeuse

Roue codeuse sous l'écran TFT

La fonction courante choisie est affichée au-dessus de la roue codeuse correspondante.
La valeur courante paramétrée pour le dernier projecteur activé est affichée au-dessous de la fonction respective. Les valeurs affichées (pourcentage, décimal ...) se réfèrent toujours à la fenêtre active (par exemple projecteur ou page du canal).
Utiliser la roue codeuse pour modifier les valeurs de cette fonction. Si vous appuyez sur la roue codeuse en la tournant, vous pouvez modifier sa sensibilité (paramétrage par défaut **Voir 2.13** repère **6**).

- En appuyant sur le bouton respectif, vous pouvez sélectionner la fonction suivante (dans ce cas le Gobo1). Appuyer sur la flèche ouvrira un menu dans lequel toutes les fonctions sont affichées et peuvent être sélectionnées directement.
- Appuyer sur "Align Off" vous permet de sélectionner les fonctions individuelles Align. Appuyer sur la flèche ouvrira un menu dans lequel la fonction respective peut être directement sélectionnée.
- Le paramètre par défaut est "Values", en appuyant rapidement sur le bouton, vous pouvez passer de "Fades" à, en appuyant à nouveau sur le bouton, "Delays". Appuyer sur la flèche ouvrira un menu dans lequel la fonction respective peut être sélectionnée directement.

Clavier matériel de la grandMA ou clavier (TOUCHES) logiciel de la grandMA light, ultra-light et Micro

- Vues, Groupes, Presets, Séquences, groupes d'Effets, Formes ou Macros peuvent être directement nommés dans le bureau respectif.
- Les noms des Cues peuvent être modifiés dans le menu EDIT, dans la page tracking ou EXECUTOR.

Si la fonction "Scroll lock" est activée, toutes les entrées sur le clavier seront envoyées directement dans la ligne de commande (la LED Scroll lock sur le clavier est allumée). En pressant "Scroll lock", vous pouvez activer ou désactiver cette fonction.

Souris de la grandMA ou Trackball des grandMA light, ultra-light et Micro

Pour utiliser une souris sur la MICRO, vous devez également connecter un clavier externe.

La façon la plus efficace de travailler avec la **grandMA** est d'utiliser l'écran tactile et les roues codeuses qui sont disposées proche des écrans respectifs. La seule façon de changer la taille des fenêtres, travailler dans la page de poursuite ou éditer des formes est la souris (ou le Trackball, si la fonction souris est activée).

Avec la touche gauche

- Les touches peuvent être directement sélectionnées,
- Les cellules dans les tableaux peuvent être sélectionnées,
- Plusieurs cellules dans les tableaux peuvent être sélectionnées simultanément en cliquant, maintenant et faisant glisser,
- Appareils ou canaux peuvent être sélectionnés,
- Les barres de titre des fenêtres peuvent être activées ou les options pour chaque fenêtre peuvent être directement rappelées.

Avec la touche du milieu

- Les valeurs des appareils ou canaux sélectionnés peuvent être réglées.

Avec la touche de droite

- Les options pour chaque fenêtre peuvent être ouvertes en cliquant sur la barre de titre,
- Les options peuvent être ouvertes en cliquant sur un appareil individuel ou sur un canal.

OOPS

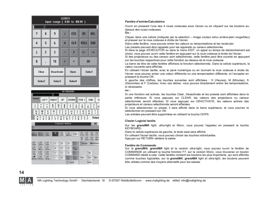
Fonction OOPS *

En pressant la touche OOPS, vous pouvez annuler (revenir en arrière) les 20 dernières opérations.

Maintenir la touche OOPS enfoncée ouvre une fenêtre montrant les 10 dernières entrées sur l'écran TFT de droite. Presser sur la touche UNDO effacera la première entrée en haut de la liste.

Voir 2.12 Options de la fonction OOPS

Note : Prière de désactiver la fonction Oops en environnement difficile, le disque dur intégré pourrait ne pas fonctionner correctement.



Fenêtre d'entrée/Calculatrice

Ouvrir en pressant l'une des 4 roues codeuses sous l'écran ou en cliquant sur les boutons au-dessus des roues codeuses.

Ou :

Cliquer dans une cellule (indiquée par la sélection – image couleur et/ou arrière-plan rouge/bleu) et presser sur la roue codeuse à droite de l'écran.

Dans cette fenêtre, vous pouvez entrer les valeurs ou temporisations et les recalculer.

Les presets peuvent être rappelés pour les appareils ou canaux sélectionnés.

Si dans la page d'EXECUTOR ou dans le menu EDIT, un appel ou temps de déclenchement est choisi, vous pouvez ouvrir cette fenêtre en appuyant sur la roue codeuse à droite de l'écran.

Si des projecteurs ou des canaux sont sélectionnés, cette fenêtre peut être ouverte en appuyant sur les touches respectives pour cette fonction au-dessus de la roue codeuse.

La barre de titre de cette fenêtre affichera la fonction sélectionnée. Dans la cellule supérieure, la valeur courante sera affichée.

En utilisant l'écran tactile, avec le pavé numérique ou en tournant la roue codeuse à droite de l'écran vous pouvez entrer une valeur différente ou une temporisation différente, et l'accepter en pressant la touche OK.

A gauche des chiffres, les touches suivantes sont affichées : H (Heures), M (Minutes), S (Secondes) et F (Cadres). Avec ces lettres, vous pouvez directement entrer les temporisations, si nécessaire.

ou :

Si une fonction est activée, les touches Clear, Desactivate et les presets sont affichées dans la partie inférieure. Si vous appuyez sur CLEAR, les valeurs des projecteurs ou canaux sélectionnés seront effacées. Si vous appuyez sur DEACTIVATE, les valeurs actives des projecteurs et canaux sélectionnés seront effacées.

Si vous sélectionnez un preset, il sera affiché dans la barre supérieure, et vous pourrez la sélectionner en pressant sur OK.

Les entrées peuvent être supprimées en utilisant la touche OOPS.

Clavier Logiciel tactile

Sur les ***grandMA*** light, ultra-light et Micro, vous pouvez l'appelez en pressant la touche KEYBOARD.

Dans la cellule supérieure de gauche, le texte saisi sera affiché.

En utilisant l'écran tactile, vous pouvez choisir les touches individuelles.

Appuyer sur RETURN validera la saisie.

Fenêtre de Commande

Sur la ***grandMA***, ***grandMA*** light et la version ultra-light, vous pouvez ouvrir la fenêtre de COMMANDE en utilisant la touche fonction F7. sur la version Micro, vous trouverez un bouton COMMAND dédié à cela. Cette fenêtre contient les boutons les plus importants, qui sont affichés comme touches logicielles, sur la ***grandMA***, ***grandMA*** light et ultra-light, les boutons peuvent être utilisés comme des moyens alternatifs pour les saisies.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

1.10 Prise en main rapide

Après plusieurs années d'expérience nous avons perdu l'espoir que tout utilisateur prenne le temps de lire le manuel en entier avant de s'amuser avec un nouveau jouet. Cependant, voici quelques astuces (TIP) qui vous aideront à vous y retrouver.

1.10.1 Notions de base

La **grandMA** est un ordinateur dédié aux shows lumière avec jusqu'à 5 écrans. Vous retrouverez beaucoup de fonctions dont vous avez l'habitude sur PC ou MAC.

Alimentation principale : 90-230V

La souris dans son tiroir (seulement sur la **grandMA**) ou le trackball sur la ***grandMA light*** et ***grandMA ultra-light, Ultralight et Micro*** :

- Le clic gauche sélectionne un champ pour la saisie par le clavier, les roues codeuses, etc.
- Le clic droit permet de Modifier (ouvre les fenêtres avec les options, tri de colonnes en cliquant sur le titre…)
- Appuyer et maintenir le bouton du milieu de la souris change les valeurs de sortie (Hold et Move)

Les écrans (sélectionnez-en un en cliquant dans l'espace vide)

La **grandMA** offre différentes fenêtres : les Menus avec les informations et les touches de contrôle, les feuilles de travail, les groupes de touches, les listes de canaux gradateurs et les symboles de fader.

- Cliquer et faire glisser en utilisant le bouton gauche de la souris sur le titre fait bouger la fenêtre, vous pouvez modifier la taille en cliquant et en faisant glisser les bordures gauches / inférieures.
- Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un titre de fenêtre ouvrira le menu des options pour cette fenêtre.

Les feuilles de calcul (comparables à celles utilisées sous Excel ou Access) :

- Cliquer et faire glisser avec le bouton gauche de la souris pour sélectionner une étendue de cellules (n'est pas possible sur tous les écrans)
- Cliquer avec le bouton gauche sur un titre de colonne redimensionnera ou déplacera la colonne
- Cliquer avec le bouton droit sur une colonne de titre triera cette colonne

Aide d'urgence : comme sur tout ordinateur, la **grandMA** peut subir un blocage. Pour résoudre un blocage :

1. Effectuer une remise à zéro (Reset) en appuyant sur CTRL-ALT-DEL ou sur la touche RESET à l'arrière de la console ou éteignez la console sur l'Ultralight et la Micro.

Seulement si cela ne fonctionne pas :

2. Pendant l'amorçage de l'appareil, utiliser « Delete Act Show » pour effacer le show en cours.

Voir 13 Menu Utility

Pour tout autre problème, contacter votre revendeur ou notre hot-line +49-5251-688865-99.

1.10.2 Configuration et Démarrage

La façon la plus facile est d'utiliser la touche BACKUP et de charger un show de démo ou une amorce de show. Autre solution :

1. Touche SETUP : vous permettra de sélectionner et d'adresser les voies de gradateur et les appareils, de créer des Presets, des groupes et des effets.
2. Cliquer avec le bouton droit ou toucher un écran vide :

– crée, déplace et redimensionne une fenêtre FADER ou CHANNEL pour le contrôle de gradateurs et de projecteurs asservis, de groupes et de différentes fenêtres de Presets (PAN/TILT, GOBO....) pour les asservis.

1.10.3 Accès direct

La ***grandMA*** offre différentes façons de contrôler les valeurs des gradateurs et les attributs des projecteurs. Pour rester bref, nous vous donnons seulement un exemple pour chacun d'eux.

Paramétrer les valeurs pour les gradateurs :

La touche "-" ou "+" du CHANNEL FADER bascule les faders motorisés pour contrôler des canaux de gradateur.

- "+" et "-" défilent en bloc de 20 gradateurs (10 sur la ***grandMA light***).
- Les valeurs du fader paramétré sont affichés dans l'affichage du gradateur.

Les canaux peuvent également être sélectionnés et modifiés par la souris, la molette, la roue codeuse et le clavier.

Avec la fonction de LIEN (LINK) (en haut à droite des pages de canal et de fader), la fenêtre défilera automatiquement pour montrer les canaux affectés aux faders.

Contrôler les attributs des projecteurs :

Fenêtre GROUP

Sélectionner un projecteur par sa touche (ou cliquer sur le nom du projecteur dans la page d'appareils).

Fenêtre GOBO, COLOUR ....

Astuce Ouvrir un preset pour l'appareil sélectionnée (si aucune preset ne s'affiche, utiliser la fonction choisie via une roue codeuse).
Presser et tourner la roue codeuse permet un réglage plus fin.

1.10.4 Sauvegarder les paramètres

La touche STORE sur la ***grandMA*** est très facile d'emploi.

Si la touche STORE clignote, vous pouvez l'éteindre en appuyant une seconde fois ou en utilisant ESCAPE.

Exemple : sélectionner quelques projecteurs et paramétrer la roue de couleur

- STORE + l'un des boutons en-dessous ou au-dessus d'un fader (assurez-vous d'être bien revenu de CHANNEL à EXECUTOR) : enregistre la couleur comme une scène (Cue) sur cet EXECUTOR.
- STORE + un des boutons d'un fader d'EXECUTOR, là où une scène est déjà enregistrée, vous donne l'option de réécrire, fusionner des informations ou créer une seconde scène. **Voir 1.10.7** Créer une liste
- STORE + une cellule dans le fenêtre de GROUPES : enregistre les projecteurs choisis comme un nouveau groupe (entrer un nom au clavier)
- STORE + n'importe quelle cellule dans la fenêtre de preset COLOUR : enregistre les valeurs comme un preset de couleur (entrer un nom au clavier)
- STORE + une des touches VIEW à droite des écrans : enregistre la disposition sur l'écran, la position de la souris, etc. comme une vue (entrer un nom ...)

Astuce

Avec STORE + la touche VIEW, vous pouvez enregistrer individuellement des écrans ou la console en entier.
Dans le menu ASSIGN, vous pouvez entrer les noms des séquences de cues.

1.10.5 Choisir et activer des canaux, des projecteurs ou des fonctions

Choisir et Activer ont des significations différentes et sont des termes et concepts importants pour travailler avec la **grandMA**.

Les projecteurs ou canaux choisis sont ceux que vous êtes en train d'utiliser, vous pouvez savoir ce qui est sélectionné grâce à leurs noms qui deviennent jaunes dans les pages de projecteur ou de canal. Les valeurs actives déterminent quels canaux ou paramètres seront enregistrés dans la scène suivante et seront contrôlés par cette scène plus tard. Les valeurs avec un arrière-plan rouge foncé seront enregistrées dans la scène suivante, les valeurs avec un arrière-plan rouge clair sont actuellement sous votre contrôle et seront aussi enregistrées dans la scène suivante. Les canaux non activés quand la scène est enregistrée ne seront pas affectés par la restitution de cette scène. Les projecteurs ou canaux sélectionnés sont automatiquement désélectionnés si un paramètre a été modifié et de nouveaux projecteurs sélectionnés (une simple action sur la touche CLEAR fera de même).

Changer la sélection :

- Tout canal ou toute fonction, contrôlé(e) en mode d'Accès Direct, est automatiquement identifié(e) comme sélectionné(e).
- Appuyer plusieurs fois sur la touche CLEAR efface la sélection entière.
  1er CLEAR : désélectionne – 2ème CLEAR : désactive – 3ème CLEAR : efface toutes les valeurs paramétrées par accès direct et renvoie les valeurs par défaut ou rend le contrôle à la restitution en cours.
- Choisir un canal, un projecteur ou une fonction plusieurs fois peut être utilisé pour modifier une activation
  1er sélectionne – 2ème active tous les paramètres – 3ème désactive tous les paramètres

En maintenant appuyée la touche STORE et en sélectionnant ALL, l'activation sera ignorée et la sortie complète de la console sera enregistrée comme un cue.

1.10.6 Temporisation – Temps de fondu (FADE) et Retard (DELAY)

La **grandMA** offre deux façons différentes d'enregistrer les paramètres de temporisation pour une scène :

1. X-FADE et SNAP DELAY
   Avec la touche STORE, un temps de fondu basique peut être paramétré pour tous les canaux des faders, alors que le délai snap ne fonctionnera que pour les canaux indiqués comme canaux snap dans le menu Patch.
2. Touche de TEMPORISATION pour des durées individuelles par canal
   Avec la TEMPORISATION, les fenêtres de statut peuvent être commutées entre la couche des FADERS ou des DELAYS, où des temps de fondu et de retard peuvent être paramétrés pour chaque canal. Ces durées seront enregistrées dans les scènes et remplacent les durées par défaut.

1.10.7 CREER UNE LISTE

En enregistrant une scène sur un Exécuteur contenant déjà une scène, la **grandMA** offre l'option de créer une seconde scène et de commencer une liste de scènes, qui pourront être restituées comme un Chase ou une Séquence ultérieurement.

Dans le menu ASSIGN, vous pouvez pré-sélectionner la liste de scènes comme suivie ou non, respectivement.

LISTE DE SCENE SUIVIE (typiquement pour des projecteurs mobiles ou des applications théâtrales) :

En travaillant avec une liste suivie de scènes, il n'est utile d'enregistrer que les valeurs qui ont changé. En restitution, la **grandMA** gardera la valeur des paramètres jusqu'à ce qu'ils reçoivent une nouvelle valeur lors d'une scène suivante.

LISTE DE SCENE NON SUIVIE

Avec une liste non suivie de scènes, toutes les valeurs qui devront être rappelées devront être enregistrées dans chaque scène respective car toutes les valeurs non enregistrées dans la scène seront désactivées ("0" par défaut).

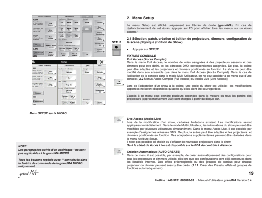
1.10.8 Boutons et Faders de Restitution

Les faders motorisés permettent de travailler simultanément sur différentes pages. Avec la touche OFF, l'exécution des scènes assignées aux EXECUTORS peut être stoppée.

Avec les boutons ASSIGN + EXECUTOR, vous pouvez définir quelles séquences avec quelles fonctions seront restituées lors de l'utilisation des EXECUTORS.

Les 12 touches de fonction peuvent être utilisées pour n'importe quel bouton Playback (OFF – EXECUTOR1).

Astuce	Pour rappeler une scène avec un fader, il doit être activé via GO+, TOP ou ON. Faire attention au GRANDMASTER – ou simplement le désactiver dans le menu Setup.



Menu SETUP sur la MICRO

2. Menu Setup

Le menu Setup est affiché uniquement sur l'écran de droite (**grandMA**). En cas de dysfonctionnement de cet écran, appuyer sur F3 pour afficher tous les menus sur un écran externe.*

2.1 Sélection, patch, création et édition de projecteurs, dimmers, configuration de la scène physique (Edition de Show)

SETUP

- Appuyer sur ***SETUP***

FIXTURE SCHEDULE

Full Access (Accès Complet)

Dans le menu Full Access, le nombre de voies assignées à des projecteurs asservis et des dimmers peut être défini, et les adresses DMX correspondantes assignées. De plus, la scène peut être adaptée et les projecteurs et dimmers positionnés en fonction. Le show ne peut être modifié dans son ensemble que dans le menu Full Access (Accès Complet). Dans le cas de l'utilisation de la console dans le mode Multi-Utilisateur, on ne peut accéder à ce menu que d'une console.(**2.2** Menus Accès Complet (Full Access) ou Accès Live (Live Access))

Lors de l'adaptation d'un show à la scène, une copie du show est utilisée ; les modifications apportées ne seront disponibles qu'après qu'elles aient été sauvegardées.

L'accès à ce menu peut prendre plusieurs secondes dans la mesure où tous les patchs des projecteurs (approximativement 300) sont chargés à partir du disque dur.

Live Access (Accès Live)

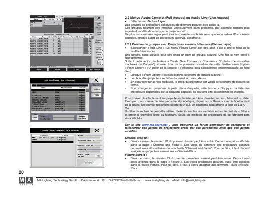
Lors de la modification d'un show, certaines limitations existent. Les modifications seront appliquées immédiatement. Dans le mode Multi-Utilisateur, les informations du show peuvent être modifiées par plusieurs utilisateurs simultanément. Dans le menu Accès Live, il est possible par exemple d'assigner les adresses DMX. De plus, la scène peut être adaptée et les projecteurs et dimmers positionnés en fonction. Des adaptations supplémentaires peuvent être réalisées dans le menu Attribute Setup.
Il n'est pas possible de choisir ou d'effacer de nouveaux projecteurs dans le show.
Seul le statut de Accès Live est disponible sur le PDA du contrôle à distance.

Création Automatique (AUTO CREATE)

Dans ce menu il est possible, par exemple, de créer automatiquement des configurations pour tous les projecteurs et dimmers utilisés, dès lors que ces configurations sont déjà contenues dans les librairies internes. Des effets préenregistrés ou des groupes de canaux pour chaque projecteur ou dimmer peuvent aussi y être créés. (**2.11** Créer des Presets, effets et groupes de fonctions automatiquement).

NOTE :
Les paragraphes suivis d'un astérisque * ne sont pas applicables à la grandMA MICRO.

Tous les boutons repérés avec ** sont situés dans la fenêtre de commande de la grandMA MICRO uniquement.



2.2 Menus Accès Complet (Full Access) ou Accès Live (Live Access)

- Sélectionner ***Fixture Layer***

Des groupes de projecteurs asservis ou de dimmers peuvent être créés ici.
Ces groupes pourront être modifiés ultérieurement sans problème, par exemple nombre plus important, modification du type de projecteur etc.
De plus, un sommaire regroupant tous les projecteurs choisis ainsi que les numéros ID et canaux associés, lorsqu'il s'agit de projecteurs asservis, est affiché.

2.2.1 Création de groupes avec Projecteurs asservis / dimmers (Fixture Layer)

- Sélectionner « Add Line » (Le menu Fixture Layer doit être actif, c'est à dire le haut de la fenêtre bleu foncé).

Une fenêtre, dans laquelle peut être entré un nom de groupe, s'ouvre. Une fois le nom entré il faut confirmer.
Suite à cette action, la fenêtre « Create New Fixtures or Channels » ("Création de nouvelles machines ou Canaux") s'ouvre. Lors de la première ouverture de cette fenêtre seule l'option « From Library » ("A partir de la librairie") s'affichera, déjà sélectionnée (reconnaissable au fond bleu).

- Lorsque « From Library » est sélectionné, la fenêtre de librairie s'ouvre :
- Le choix d'un projecteur se fait en tournant la roue codeuse.
- En appuyant sur la roue codeuse, le choix du projecteur est validé et la fenêtre de librairie se ferme.
- Pour charger un projecteur à partir d'une disquette, sélectionner « Floppy ». La liste des projecteurs disponibles sur la disquette apparaît, ils peuvent être sélectionnés et chargés.

Pour trouver plus facilement les projecteurs, la liste peut être classée par nom, fabricant ou date. Exemple : pour classer la liste par ordre alphabétique, cliquer sur « Name » avec le bouton droit de la souris. Un premier clic affiche la liste de A à Z, un deuxième click affiche la liste de Z à A.
Ou :
Un filtre de recherche peut être utilisé : Sélectionner la colonne fabricant sur le côté de « Filter » et entrer la première lettre du fabricant. Seuls les modèles de projecteurs de ce fabricant sont alors affichés.

Sur le site www.ma-share.net , vous trouverez un forum permettant de configurer et télécharger des patchs de projecteurs créés par des particuliers ainsi que des patchs modifiés.

Channel start Id :

- Dans ce menu, le numéro ID du premier dimmer peut être entré. Ceux-ci sont alors affichés dans la page « Channel and Fader ». Les voies de dimmers des projecteurs asservis peuvent aussi être utilisées dans la feuille "Channel and Fader". Pour ce faire, il faut d'abord assigner au projecteur asservi ses « Channel-IDs ».

Fixture Start Id :

- Dans ce menu, le numéro ID du premier projecteur asservi peut être entré. Ceux-ci sont alors affichés dans la page « Fixture ». Les voies gradateurs peuvent aussi être utilisées dans la feuille Fixture. Pour ce faire, il faut d'abord assigner aux dimmers leurs «Fixture-IDs ».



Qty (Quantity, Quantité) :

- Pour finir, il est nécessaire d'entrer le nombre de projecteurs choisis sous « Quantity » (à l'aide du pavé numérique ou du clavier)

Autopatch :

- Affiche le numéro du prochain canal DMX disponible. Dans la position ON, ce canal sera utilisé dès que CREATE sera sélectionné. Dans la position OFF (position par défaut) tout autre canal disponible peut être utilisé (**2.2.2**)
- Sélectionner « Create ! » valide les configurations pour la création ultérieure des projecteurs.

2.2.2 Réaliser les Patchs de projecteurs asservis ou de dimmers

Dans la partie basse de la fenêtre sont affichés les Scanners / Dimmers sélectionnés.

- Sélectionner un projecteur dans la colonne « Patch » (il apparaît sur fond bleu)

Si tous les projecteurs de « Fixture Layer » doivent être patchés les uns après les autres, il est possible de tous les sélectionner en une seule fois en cliquant sur le titre de la colonne (dans le cas présent, PATCH). Après cela, tous les projecteurs apparaissent sur fond bleu.

Le menu s'ouvre en appuyant sur la roue codeuse :

Sous « Direct Patch », le numéro du premier canal DMX disponible s'affiche.

- Tout d'abord, il faut définir la sortie DMX (par exemple A, B, ...), puis le premier canal DMX.
- Finalement, il faut valider en sélectionnant « Patch ! ». C'est Tout.

Ou :

Tous les canaux disponibles sont affichés dans la colonne de droite. En tournant la roue codeuse, tous les canaux cachés peuvent être affichés et sélectionnés. Appuyer sur la roue codeuse permet de valider la sélection du canal choisi.

Si « Test Output » est sélectionné (fond vert), le canal de sortie DMX choisi est monté à 100%. Ceci permet d'accélérer le repérage du canal patché au milieu de la scène.

Cette fonction n'agira que sur les projecteurs qui reçoivent leur signal DMX de la console. Les projecteurs qui reçoivent leur signal d'une console esclave ou depuis un réseau MA ne supportent pas cette fonction.

Une fois les patchs effectués, les projecteurs peuvent être positionnés sur la vue en trois dimensions de la scène.

- Quitter le menu en cliquant sur X
- Sélectionner Save pour sauvegarder les modifications de configuration
- Sélectionner Don't Save annulera les modifications
- Cancel permet de rester dans ce menu.

2.2.3 Positionnement des projecteurs

Dans le coin supérieur droit de la fenêtre, se trouve une vue simplifiée de la scène, qui peut être utilisée pour positionner les projecteurs. Les configurations seront prises en compte sur **grandMA** 3D.

Si cette partie de la fenêtre est active (barre « Stage » affichée en bleu foncé), la vue de la scène peut être modifiée en tournant, ou en tournant et appuyant simultanément sur la roue codeuse.



Définir les dimensions de la scène

Dans la représentation géométrique de la **grandMA** (fenêtre Stage) ou dans **grandMA** 3D, il est possible de positionner des objets dans les trois dimensions.

Ceci est modélisé dans le système géométrique utilisé en architecture : Les axes X/Y représentent le plan horizontal de la scène, l'axe Z représentant la hauteur.

Pour ajuster la taille de la scène,

- Sélectionner Stage Setup (Setup de la Scène)
- Sélectionner consécutivement les valeurs affichées et entrer les nouvelles valeurs (les valeurs indiquées font toujours référence au centre de la scène)
- La vue de la scène peut être modifiée en tournant, ou en tournant et appuyant simultanément sur la roue codeuse.
- Quitter le menu en cliquant sur X

Positionner les projecteurs :

Seuls les groupes de projecteurs sélectionnés dans la Fixture Layer peuvent être positionnés. Il n'est pas possible de sélectionner des projecteurs à partir de la petite fenêtre Stage. Pour obtenir un meilleur contrôle, cliquer sur la petite fenêtre STAGE (La barre de titre s'affiche en bleu foncé) et changer la vue de la scène en utilisant la roue codeuse sur la droite de l'écran (en tournant ou en tournant et appuyant simultanément sur la roue codeuse).

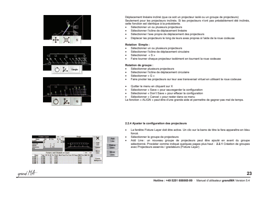
- Dans la fenêtre FIXTURE LAYER, sélectionner le type de projecteur
- Dans la fenêtre FIXTURE AND CHANNELS IN LAYER, sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Définir les positions et cibles des projecteurs en utilisant les 3 roues codeuses (déplacement linéaire selon les axes x, y, z ou rotation autour des axes x, y z) - vérifier le résultat dans la fenêtre STAGE. Les valeurs ainsi définies sont affichées dans les dernières colonnes du tableau. Appuyer et tourner simultanément la roue codeuse (à droite de l'écran), pour modifier l'affichage du tableau jusqu'à ce que les colonnes donnant les positions X, Y, Z et angles de rotation X°, Y° et Z° apparaissent.

Ou

- Sélectionner directement une valeur dans le tableau
- Appuyer sur la roue codeuse de droite
- Entrer une valeur en utilisant le pavé numérique
- Valider en appuyant sur ENTER

Déplacement linéaire (que ce soit un projecteur isolé ou un groupe de projecteurs)

- Sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement linéaire
- Sélectionner l'icône de l'axe de scène désiré
- Déplacer les projecteurs le long des axes à l'aide de la roue codeuse



Déplacement linéaire incliné (que ce soit un projecteur isolé ou un groupe de projecteurs)
Seulement pour les projecteurs inclinés. Si les projecteurs n'ont pas préalablement été inclinés, cette fonction est identique à la précédente.

- Sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement linéaire
- Sélectionner l'axe propre de déplacement des projecteurs
- Déplacer les projecteurs le long de leurs axes propres à l'aide de la roue codeuse

Rotation Simple :

- Sélectionner un ou plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement circulaire
- Sélectionner « S »
- Faire tourner chaque projecteur isolément en tournant la roue codeuse

Rotation de groupe :

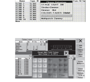
- Sélectionner plusieurs projecteurs
- Sélectionner l'icône de déplacement circulaire
- Sélectionner « G »
- Faire pivoter les projecteurs sur leur axe transversal virtuel en utilisant la roue codeuse

- Quitter le menu en cliquant sur X
- Sélectionner « Save » pour sauvegarder la configuration
- Sélectionner « Don't Save » pour effacer la configuration
- Sélectionner « Cancel » pour rester dans ce menu

La fonction « ALIGN » peut être d'une grande aide et permettre de gagner pas mal de temps.

2.2.4 Ajuster la configuration des projecteurs

- La fenêtre Fixture Layer doit être active. Un clic sur la barre de titre la fera apparaître en bleu foncé.
- Sélectionner le groupe de projecteurs
- Add Line : un nouveau groupe de projecteurs peut être ajouté en avant du groupe sélectionné. Procéder comme indiqué quelques pages plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / gradateurs (Fixture Layer)



- Delete Line : Le groupe sélectionné est effacé. Tous les projecteurs et configurations associées à ce groupe sont effacés.
- Moves Lines : Le groupe sélectionné peut être déplacé vers une autre position dans le tableau. Quand la commande « Moves Lines » est utilisée, elle s'affiche en rouge. Le groupe sera déplacé après sélection de la nouvelle position.

2.2.5 Ajuster individuellement les groupes de projecteurs
Sélectionner un groupe de projecteur dans « Fixture Layer », plus bas apparaît alors :

Ajout de projecteurs identiques

- Sélectionner « New » (apparaît en bleu foncé) et appuyer brièvement sur la roue codeuse (à droite de l'affichage). La fenêtre « Create New fixtures or Channels » s'ouvre. Dans cette fenêtre, tous les types de projecteurs déjà utilisés dans le show apparaissent.
- Sélectionner le type de projecteur en tournant la roue codeuse. Procéder comme indiqué quelques pages plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / dimmers (Fixture Layer).

Ajout de nouveaux projecteurs

- Sélectionner « New » (apparaît en bleu foncé) et appuyer brièvement sur la roue codeuse (à droite de l'écran). La fenêtre « Create New fixtures or Channels » s'ouvre.
- Choisir « From Library » et procéder comme indiqué quelques pages plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / gradateurs (Fixture Layer).

Interchanger des projecteurs

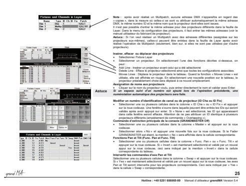
- Sélectionner les projecteurs à interchanger dans la colonne « Type » (apparaissent en bleu foncé). Il est aussi possible de sélectionner plusieurs ou tous les projecteurs.
- Appuyer brièvement sur la roue codeuse (à droite de l'affichage). La fenêtre « Choose Fixture Type » ("Choisir le type de machine") s'ouvre.
- Sélectionner un projecteur qui est déjà présent dans le show en tournant la roue codeuse, et valider le choix en appuyant brièvement sur celle-ci. Il reste encore à patcher le projecteur.

Ou :

- Sélectionner « From Library » pour un nouveau projecteur et appuyer brièvement sur la roue codeuse. Procéder comme décrit plus haut : **2.2.1** Création de groupes avec Projecteurs asservis / gradateurs (Fixture Layer)

Multipatch (assignation d'un canal DMX à plusieurs projecteurs ou dimmers)
Utile si plusieurs projecteurs doivent être systématiquement commandés ensemble (mais pas réglés en intensité lumineuse individuellement)
Pour ce faire,il faut réaliser un nombre arbitraire de « copies » d'un projecteur.

- Sélectionner le projecteur qui doit être « copié »
- Sélectionner Create Multipatch
- Dans la fenêtre de paramétrage, entrer le nombre de projecteurs qui doivent être commandés par le même canal DMX. Dans la liste des projecteurs, apparaissent maintenant, en dessous du projecteur sélectionné, ses copies. Dans la colonne TYPE, l'indication « Multipatch Dummies » apparaît devant chacune des copies. Les projecteurs correspondants peuvent alors être utilisés et positionnés dans la fenêtre Stage ou sur ***grandMA*** 3D.



Note : après avoir réalisé un Multipatch, aucune adresse DMX n'apparaîtra en regard des « copies », dans la mesure où celles-ci se sont vu attribuer automatiquement la même adresse DMX, le même numéro ID et le même nom que le projecteur dont-elles sont issues.

Il n'est pas possible d'entrer la même adresse pour des projecteurs différents dans la feuille de Layer. Dans le menu de configuration des projecteurs, il faut entrer les mêmes adresses (voir le manuel utilisateur du fabricant de projecteur).

Astuce : Si l'on veut réaliser un Multipatch avec des adresses différentes (assignées sur les projecteurs eux-mêmes), celles-ci peuvent être entrées dans la feuille de Layer après avoir réalisé l'opération de Multipatch (seulement, bien sur, si elles ne sont pas utilisées par d'autre projecteurs).

Insérer, effacer ou déplacer des projecteurs

- Sélectionner Fixture Layer
- Sélectionner un projecteur. En sélectionnant l'une des fonctions décrites ci-dessous, on peut :
- Add Line : Insérer un projecteur avant celui qui a été sélectionné
  Delete Line : Efface le projecteur sélectionné ainsi que toutes les configurations associées.
  Moves Lines : Déplace le projecteur dans le tableau. Quand la fonction « Moves Lines » est utilisée, elle est affichée en rouge. En sélectionnant une nouvelle position sur le tableau, le projecteur préalablement choisi sera déplacé à ce nouvel emplacement.

Assignation de noms aux projecteurs

- Cliquer sur le nom du projecteur voulu, puis entrer directement le nom et valider avec Enter.

Astuce ***Si un espace suivi d'un numéro est ajouté lors de l'opération précédente, une numérotation automatique des projecteurs sera faite.***

Modifier un numéro d'identification de canal ou de projecteur (ID Cha ou ID Fix)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « ID Cha » ou « ID Fix » et appuyer sur la roue codeuse. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle peuvent être entrés les IDs qui seront validés après avoir appuyé sur enter. Si « None » est sélectionné, les ID qui apparaissent dans cette fenêtre seront effacés. Attention de ne pas attribuer un ID identique à plusieurs projecteurs différents (empiètement de commande « Overlapping »).

Commande d'extinction principale de la console (GRANDMASTER Off)

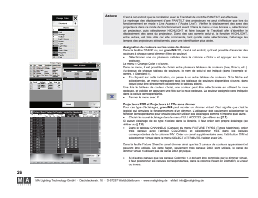
- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Master » et appuyer sur la roue codeuse.
- Sélectionner alors « No » et appuyer une nouvelle fois sur la roue codeuse. Si le Fader GRANDMASTER est éteint, la mention « No » sera affichée dans la cellule correspondante.

Fonctions Pan et Tilt (Func. Pan et Func. Tilt)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Func. Pan » ou « Func. Tilt » et appuyer sur la roue codeuse. Si « Invert » est maintenant sélectionné et validé par un nouvel appui sur la roue codeuse, ceci sera indiqué par la mention « Invert » dans la cellule correspondante du tableau.

Intervertir les commandes d'axe Pan et Tilt

Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Swap » et appuyer sur la roue codeuse. Si « Yes » est maintenant sélectionné et validé par un nouvel appui sur la roue codeuse, les axes Pan et Tilt seront intervertis pour les projecteurs correspondants. Ceci sera indiqué par « Yes » dans la cellule « Swap » correspondante.



Astuce C'est à cet endroit que la corrélation avec le Trackball de contrôle PAN/TILT est effectuée.
Le repérage des déplacement d'axe PAN/TILT des projecteurs ne peut s'effectuer que lors du fonctionnement en mode « Live Access » ("Accès Live") Vérifier le déplacement des axes des projecteurs dans ce mode de fonctionnement avant ! Dans le menu « Live Access », sélectionner un projecteur, puis sélectionner HIGHLIGHT et faire bouger le Trackball afin d'identifier le déplacement des axes du projecteur. Dans des cas comme celui-ci, la fonction HIGHLIGHT, entre autres, est très utile car elle commande, tant qu'elle reste sélectionnée, l'allumage les lampes des projecteurs sélectionnés, pour une identification plus aisée.

Assignation de couleurs sur les voies de dimmer
Dans la fenêtre STAGE ou, sur **grandMA** 3D, c'est à cet endroit, qu'il est possible d'associer des couleurs à chaque canal dimmer (filtre de couleur)

- Sélectionner une ou plusieurs cellules dans la colonne « Color » et appuyer sur la roue codeuse.

Le menu « Change Color » s'ouvre.
Dans ce menu, il est possible de choisir entre plusieurs tableaux de couleurs (Lee, Rosco, etc.). Au-dessus de chaque tableau de couleurs, le nom de celui-ci est indiqué (dans l'exemple ci-contre, « Standard »).

- En cliquant sur cette indication, on passe à un autre tableau de couleurs. Si la flèche est sélectionnée, un menu regroupant tous les tableaux de couleurs disponibles s'ouvre, dans lequel peut être directement sélectionné le tableau désiré.

Une fois le tableau de couleur choisi, une couleur peut être sélectionnée en utilisant la roue codeuse, et validée en appuyant une fois sur la roue codeuse. La couleur assignée sera indiquée dans la cellule correspondante.

X

- Fermer le menu avec X .

Projecteurs RGB et Projecteurs à LEDs sans dimmer
Pour ces type d'éclairages, **grandMA** peut recréer un dimmer virtuel. Ceci signifie que c'est le logiciel qui simulera le fonctionnement d'un dimmer. L'utilisateur doit seulement sélectionner la fonction correspondante pour ensuite pouvoir utiliser ces éclairages comme n'importe quel autre.

- Choisir le nouvel éclairage dans le menu FULL ACCESS. (se référer au §**2.2**)

Si aucun éclairage de ce type n'existe dans la librairie, il faut créer son propre éclairage (se référer au § **2.6**)

- Dans le tableau CHANNELS (Canaux) du menu FIXTURE TYPES (Types Machines), créer trois canaux avec l'attribut COLORMIX et sélectionner YES dans les cellules correspondantes de la colonne INV. Créer un canal supplémentaire avec l'attribution DIM et sélectionner Virtual dans le menu SELECT ATTRIBUTE.Valider avec OK.

Dans la feuille Fixture Sheet le canal dimmer ainsi que les 3 canaux de couleurs apparaissent et peuvent être utilisés. De cette façon, seulement trois canaux DMX sont utilisés, le canal de dimmer virtuel n'utilisant pas de canal DMX physique.

- Si d'autres canaux que les canaux Colormix 1-3 doivent être contrôlés par le dimmer virtuel, il faut positionner les cellules correspondantes, dans la colonne React on DIMMER, à Linear ou invers.

2.3 Liste DMX - Ajustements spécifiques sur un canal unique pour le show courant

- Sélectionner l'icône PATCH SHEET dans le menu Full Access (Accès Complet) ou dans le menu Live Access (Accès Live) pour accéder à ce menu.

Ce menu n'affichera que les canaux qui sont effectivement patchés. Toutes les modifications effectuées ici n'affecteront que le show courant.

Dans ce tableau apparaissent :

- Une colonne DMX donnant les adresses **individuelles** de chaque canal DMX
- Deux colonnes ID Ch. Et ID Fix. donnant les numéros d'identification ID des canaux et projecteurs. Les IDs peuvent être modifiés, par exemple pour une meilleure lisibilité sur la feuille Fixture Sheet, sans que cela n'affecte le show.
- Une colonne Fixture donnant les noms des canaux DMX individuels assignés à des projecteurs et dimmers
- Une colonne Attribute indiquant la fonction de chaque canal DMX
- Une colonne Profile dans laquelle un profil peut être assigné au canal. Voire **2.8** Créer, Assigner et Effacer des Profils.
- Une colonne Inv. dans laquelle chaque canal DMX peut être inversé. Un click dans la cellule correspondant à la voie à inverser activera automatiquement cette fonction. Appuyer sur la roue codeuse (à droite de l'écran), sélectionner Yes pour inverser la voie ou No pour ne pas inverser ou Original (les configuration de la librairie sont alors utilisées) et valider en appuyant une fois de plus sur la roue codeuse. Un canal DMX inversé sera indiqué par Yes dans la cellule correspondante. Les canaux inversés ne sont pas utilisés dans la fenêtre de visualisation ce qui veut dire que les déplacements des projecteurs, sur scène ou sur la fenêtre de visualisation, seront différents.
- Une colonne ***DEFAULT*** dans laquelle apparaît la valeur de sortie DMX si aucun CUE, Preset ou Direct access n'adresse le canal projecteur ou dimmer.

Cette configuration peut être utilisée pour les axes PAN et TILT ce qui permet de définir un point de départ de mouvement précis pour un projecteur asservi. Les valeurs de cette colonne peuvent être modifiées en sélectionnant la cellule et en ajustant la valeur à l'aide de la roue codeuse (sous l'écran). Ces valeurs peuvent être transférées aux projecteurs en cliquant sur la cellule correspondante.

- Une colonne HIGHLIGHT qui permet temporairement d'outrepasser la configuration courante de projecteurs, de manière à permettre de les repérer plus facilement sur scène et d'accélérer ainsi la programmation des positions de ceux-ci. Les valeurs affichées dans la colonne HIGHLIGHT peuvent être établies, pour chaque canal DMX, en sélectionnant la cellule correspondante avec un clic puis en entrant une valeur dans la fenêtre activée. La valeur inscrite dans la cellule peut être ajustée en utilisant la roue codeuse située sous l'affichage.
- Une colonne **STAGE** (pas encore disponible dans les versions de soft)
- Une colonne **SNAP**. Une nouvelle valeur dans une cellule de cette colonne sera exécutée immédiatement sans tenir compte des temporisations (timings) d'une CUE. Activer la cellule en cliquant sur la cellule désirée. Appuyer sur la roue codeuse (à droite de l'écran). Sélectionner Yes pour activer la fonction SNAP ou No pour activer la fonction FADE et valider en appuyant sur la roue codeuse une seconde fois. Si l'indication YES apparaît dans

une cellule de la colonne SNAP, cela signifie que cette fonction a été choisie pour le canal considéré. Par défaut, tous les canaux DMX suivent la temporisation de CUE.

- **FADE** : la valeur peut être modifiée progressivement.

Tout ce qui précède ne constitue que des pré-configurations pour chaque canal DMX et peut être modifié facilement en cours de programmation, si nécessaire.

Menus Fixture Patch et Channel Patch (Patch Machine et Patch Circuits/canaux)

Il est possible, dans ces deux menus de patcher les projecteurs. De plus il est possible d'y définir une configuration standard pour chaque projecteur.

- Sélectionner ***SETUP***
- Sélectionner ***FULL ACCESS (ACCES COMPLET)***
- Sélectionner ***PATCH SHEET***
- Sélectionner ***FIXTURE PATCH (PATCH MACHINE)*** ou ***CHANNEL PATCH (PATCH CIRCUIT)***

Liste des fonctions:

DMX : Indique le canal DMX patché. Si celui-ci doit être modifié, cliquer sur la cellule correspondante et utiliser la roue codeuse située sous l'affichage. Le menu Fixture to Patch s'ouvre. ***Voire 2.2.2 Réaliser les Patchs de projecteurs asservis ou de dimmers***

No Master : Si l'une des cellules de cette colonne indique No, le fader Grandmaster n'est pas actif pour la voie considérée. Voire **2.2.5** Commande d'extinction principale de la console (GRANDMASTER Off) quelques page plus tôt.

Pan/Tilt/Swap : si l'une des cellules de ces colonnes contient Yes, la fonction correspondante sera inversée ou les fonctions interverties. Voir **2.2.5** Intervertir les commandes d'axe Pan et Tilt.

2.4 Modifications dans le menu ATTRIBUTE SETUP

Dans le menu Attribute Setup, il est possible de modifier les noms des configurations ou des groupes de projecteurs. Il est aussi possible de créer ou d'adapter de nouveaux groupes de projecteurs. De plus, il est possible de définir quels attributs (fonctions) seront activés ensemble ou séparément.

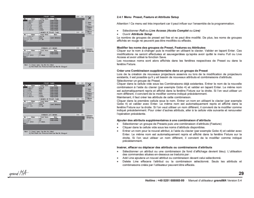
Tout d'abord, une rapide explication de la différence entre Presets, Features et Attributes :

Attribute : les attributs sont les fonctions individuelles des projecteurs telles que gobos1, focale, Iris, Pan ou Tilt…

Feature : Ce sont des combinaisons dans lesquelles plusieurs attributs peuvent être associés. Dans la feuille Fixture Sheet, la première ligne indique toutes les combinaisons disponibles.. Sous chaque combinaison, les attributs correspondants sont indiqués.

Presets : dans un Preset, les valeurs d'un ou plusieurs attributs peuvent être stockées. Les Presets sont divisés en différents groupes (Gobos, Couleurs …). Les combinaisons (Features) sont allouées aux groupes de preset individuels.

En sélectionnant une cellule Feature (dans le cas présent Dimmer), il est possible de sélectionner les différents groupes de combinaisons du groupe de preset sélectionné pour pouvoir modifier chacun des attributs à l'aide de la roue codeuse. Dans la table affichée, il est possible de modifier chacun des attributs à l'aide de la roue codeuse correspondante.



2.4.1 Menu Preset, Feature et Attribute Setup

Attention ! Ce menu est très important car il peut influer sur l'ensemble de la programmation.

- Sélectionner ***Full*** ou ***Live Access (Accès Complet*** ou ***Live)***
- Ouvrir ***Attribute Setup***

Le nombre de groupes de preset est fixe et ne peut être modifié. De plus, les noms de groupes affichés en rouge ne peuvent pas être modifiés ou effacés.

Modifier les noms des groupes de Preset, Features ou Attributes
Cliquer sur le nom à changer puis le modifier en utilisant le clavier. Valider en tapant Enter. Ces modifications ne seront effectuées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir utilisé la fonction Save.
Les nouveaux noms sont alors affichés dans les fenêtres respectives de Preset ou dans la fenêtre Fixture.

Créer une Combinaison supplémentaire dans un groupe de Preset
Lors de la création de nouveaux projecteurs asservis ou lors de la modification de projecteurs existants, il est possible qu'il y ait besoin de nouveaux attributs et combinaisons d'attributs.
Sélectionner un groupe de Preset.
Cliquer dans la cellule vide sous les Combinaisons déjà existantes. Entrer le nom de la nouvelle combinaison à l'aide du clavier (par exemple Gobo 4) et valider en tapant Enter. Le même nom est automatiquement repris et affiché dans la fenêtre Fixture sur la droite. Si l'on veut utiliser un nom différent, il convient de le modifier comme indiqué précédemment.
Maintenant, il faut créer les attributs de cette combinaison.
Cliquer dans la première cellule sous le nom. Entrer un nom en utilisant le clavier (par exemple Gobo 4) et valider avec Enter. Le même nom est automatiquement repris et affiché dans la fenêtre Fixture sur la droite. Si l'on veut utiliser un nom différent, il convient de le modifier comme indiqué précédemment. Pour créer d'autres attributs, aller à la cellule vide suivante et renouveler l'opération précédente.

Ajouter des attributs supplémentaires à une combinaison d'attributs
- Sélectionner un groupe de Presets puis une combinaison d'attributs (Feature)
- Cliquer dans la cellule vide sous les noms d'attributs disponibles.
- Entrer un nom pour le nouvel attribut, à l'aide du clavier (par exemple Gobo 4) et valider avec Enter. Le même nom est automatiquement repris et affiché dans la fenêtre Fixture sur la droite. Si l'on veut utiliser un nom différent, il convient de le modifier comme indiqué précédemment.

Insérer, effacer ou déplacer des attributs ou combinaisons d'attributs
- Sélectionner un attribut ou une combinaison (le fond d'affichage devient bleu). L'utilisation des commandes situées en-dessous se traduira par :
- Add Line ajoutera un nouvel attribut ou combinaison devant celui sélectionné.
- Delete Line effacera l'attribut ou la combinaison sélectionné. Seuls les attributs et combinaisons créés par l'utilisateur peuvent être effacés.

- Move Line permet de déplacer l'attribut ou la combinaison sélectionné à un autre endroit du tableau. Les deux façons différentes de déplacer des attributs ou des combinaisons sont expliquées dans les deux paragraphes suivants.

Déplacer une combinaison d'attributs vers un autre groupe de presets
- Cliquer sur une combinaison, par exemple Gobo 1
- Sélectionner la fonction Move Line qui s'affichera alors en rouge
- Sélectionner le groupe de Presets vers lequel doit être déplacée la combinaison d'attributs
- Sélectionner la position dans le tableau de Combinaisons en cliquant dessus. La combinaison précédemment sélectionnée est maintenant affichée dans ce groupe de Preset.

Certaines combinaisons d'attributs ne peuvent être déplacées (par exemple Color Mix). Ceci est indiqué par la mention « Fixed Attributes » dans le tableau, sur la droite de la combinaison correspondante.

Les modifications ne seront appliquées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir sauvegardé (Save)

Déplacer des attributs vers une autre combinaison ou un autre groupe de presets
- Cliquer sur l'attribut, par exemple Shutter.
- Sélectionner la fonction Move Line qui s'affichera alors en rouge
- Sélectionner le groupe de Presets vers lequel doit être déplacé l'attribut, par exemple Control
- Sélectionner alors la combinaison vers laquelle doit être déplacé l'attribut.
- Sélectionner la position dans le tableau de Combinaisons en cliquant dessus. L'attribut précédemment sélectionné est maintenant déplacé vers cette combinaison de ce groupe de Presets.

Certains attributs ne peuvent être déplacés (par exemple Color Mix 1). Ceci est indiqué par la mention « Unmoveable » sur la droite du tableau, en regard de l'attribut concerné.

Les modifications ne seront appliquées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir sauvegardé (Save).

2.4.2 Groupement de roues codeuses (activation)

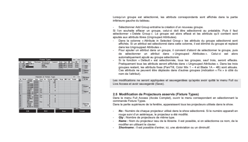
Toutes les configurations effectuées dans ce menu affecteront le stockage des Cues, Presets ainsi que la création de Presets (Menu Create Preset)

Attention ! Ce menu est très important car il peut influer sur l'ensemble de la programmation.

- Appeler le menu en sélectionnant la fonction « Encoder (attribuet) Grouping » ("Groupement d'encodeurs) dans la fenêtre Preset and Feature Assignment.

Les attributs associés dans un groupe seront activés et stockés en mémoire quand ils seront modifiés (par exemple Pan et Tilt).
Dans le menu Attribute Setup (voir deux pages plus tôt), ouvrir ce menu en sélectionnant la fonction « Encoder Grouping » ("Groupe d'encodeurs").

Lorsqu'un groupe est sélectionné, les attributs correspondants sont affichés dans la partie inférieure gauche du tableau.



- Sélectionner Add Group entraîne la création d'un nouveau groupe.

Si l'on souhaite effacer un groupe, celui-ci doit être sélectionné au préalable. Puis il faut sélectionner « Delete Group ». Le groupe est alors effacé et les attributs qu'il contient sont ajoutés aux attributs libres (Ungrouped Attributes).

- Dans la colonne « Attribute in Selected Group » les attributs du groupe sélectionné sont affichés. Si un attribut est sélectionné dans cette colonne, il est éliminé du groupe et replacé dans les Ungroupped Attributes ».
- Pour ajouter un attribut dans un groupe, il convient d'abord de sélectionner le groupe, puis de sélectionner un attribut dans « Ungrouped Attributes ». Celui-ci est alors automatiquement ajouté au groupe sélectionné.
- Si la fonction « Default » est sélectionnée, tous les groupes, sauf trois, seront effacés. Pratiquement tous les attributs seront affichés dans « Ungrouped Attributes ». Dans les trois groupes restant, les attributs fixes (Pan/Tilt, Color Mix 1 – 4 et Blade 1A – 4B) sont alloués. Ces attributs ne peuvent être déplacés dans d'autres groupes (indication « Fix » à côté du nom de l'attribut).

Les modifications ne seront appliquées et sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full ou Live Access et avoir sauvegardé (Save).

2.5 Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types)

Dans le menu Full Access (Accès Complet), ouvrir le menu correspondant en sélectionnant la commande Fixture Types.
Dans la partie supérieure de la fenêtre, apparaissent tous les projecteurs utilisés dans le show.

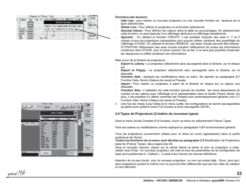
- ***No :*** Numéro de chaque projecteur utilisé dans le show sélectionné. Si le numéro apparaît en rouge suivi d'un astérisque, le projecteur a été modifié.
- ***Qty :*** Nombre de projecteurs de même type.
- ***Name :*** Nom du projecteur issu de la librairie. Il est possible, si on sélectionne ce nom, de le modifier en utilisant le clavier.
- ***Shortname :*** Il est possible d'entrer, ici, une abréviation ou un diminutif.

- ***Manufacturer :*** Nom du fabricant issu de la librairie.
- ***Comment :*** Entrer un commentaire si nécessaire.
- ***Date :*** S'il apparaît la mention « Original » à cet endroit, c'est que le projecteur est issu de la librairie MA. S'il s'agit d'un projecteur créé par l'utilisateur, la date de création apparaît à cet endroit.
- ***Type :*** bascule de miroir mobile à tête mobile. S'il est fait usage de machines à tête mobile, dans la feuille Fixture Sheet il apparaît une case, à droite de la case PAN dans laquelle est indiquée la position courante de la tête.
- ***MIB Delay :*** Pour imposer un délai à la fonction Move In Black de ce projecteur. Si « Default » est affiché, la valeur par défaut du menu est appliquée. Voire 2.13 Configurations du menu DEFAULTS.
- ***MIB Fade :*** Pour imposer un temps d'exécution à la fonction Move In Black de ce projecteur. Si « Default » est affiché, la valeur par défaut du menu est appliquée. Voire 2.13 Configurations du menu DEFAULTS.
- ***Beam Angle :*** Ouverture maximum du faisceau en degrés (Les fonctions Iris et zoom sont prises en compte dans la valeur affichée).
- ***Power :*** Pour la vue 3D. Voire les instructions concernant la vue 3D.
- ***Lumen :*** Pour la vue 3D. Voire les instructions concernant la vue 3D.
- ***Weight :*** Pour la vue 3D. Voire les instructions concernant la vue 3D.

Si un projecteur est sélectionné, les fonctions individuelles de ce projecteur sont affichées dans la partie basse de l'affichage.

- ***No :*** Liste des canaux DMX. Si un numéro est affiché en rouge, suivi d'un astérisque, le canal a été modifié.
- ***Break :*** Si une cellule contient « Yes », il est possible d'assigner une adresse DMX différente de celle du canal DMX suivant. Pour changer la configuration, choisir une cellule et appuyer sur la roue codeuse. Puis sélectionner « Yes » et appuyer une seconde fois sur la roue codeuse.
- ***Attribut :*** Liste des fonctions individuelles. Appuyer sur la roue codeuse et choisir une fonction.
- ***Type :*** « Coarse » pour un canal de réglage grossier et « Fine » pour un canal de réglage fin.

- ***Snap :*** fonction FADE/SNAP pour le canal considéré. Voir **2.3** Liste DMX - Ajustements spécifiques sur un canal unique pour le show courant
- ***Inv :*** Dans cette colonne il est possible d'inverser chaque canal.
- ***Default :*** cette valeur est prise en compte si le projecteur ou canal n'est pas contrôlé par Une CUE, Séquence, Preset ou un accès direct. Cette valeur peut être modifiée en utilisant la roue codeuse de gauche.
- ***Highlight :*** cette valeur est appelée si le projecteur est sélectionné et que la commande Highlight est invoquée. Cette valeur peut être modifiée avec la deuxième roue codeuse.
- ***Stage*** (Pas de fonction assignée à ce jour)
- ***MIB Fade :*** Autorise l'utilisateur à définir un temps d'exécution pour la fonction MOVE IN BLACK de ce projecteur. Cette valeur peut être modifier avec la roue codeuse de droite.
- ***Profile :*** Dans cette colonne, il est possible d'assigner un profil au canal. Voire **2.8** Créer, Assigner et Effacer des Profils.
- ***Time :*** Pour la vue 3D. Voir les instructions concernant la vue 3D.
- ***React to dimmer :*** Une dépendance à un dimmer virtuel peut être attribuée.



Fonctions des boutons:

- ***Add Line :*** pour insérer un nouveau projecteur ou une nouvelle fonction en dessous de la ligne sélectionnée.
- ***Delete Line :*** Pour effacer le projecteur ou la fonction sélectionné.
- ***Decimal Values :*** Pour afficher les valeurs dans la table en pourcentages. En sélectionnant cette fonction, on peut basculer d'un affichage décimal à un affichage hexadécimal.
- ***Specials :*** En utilisant la fonction CREATE, il est possible d'ajouter des axes X, Y et Z virtuels à tous les projecteurs (nécessaires pour pouvoir utiliser certaines des possibilités de l'affichage STAGE). En utilisant la fonction REMOVE, ces axes virtuels peuvent être effacés. ATTENTION l'effacement des axes virtuels entraîne l'effacement de toutes les informations contenues dans STAGE, pour le show courant. De ce fait, il ne sera plus possible d'exécuter les séquences ou effets contenant ces informations.

Mise à jour de la librairie de projecteurs

- ***Export to Library :*** Le projecteur sélectionné sera sauvegardé dans la librairie, sur le disque dur.
- ***Export to Floppy :*** Le projecteur sélectionné sera sauvegardé dans la librairie, sur la disquette.
- ***Function Sets :*** Applique les modifications dans ce menu. Se reporter au paragraphe **2.7** Function Sets- Noms (Valeurs de canal) et Presets
- ***Import :*** Pour insérer un projecteur à partir de la librairie du disque dur ou depuis une disquette.
- ***Function Sets :*** L'utilisation de cette fonction permet de modifier les noms dépendants de numéro et les valeurs pour l'affichage et la représentation dans la feuille Fixture Sheet. De plus, il est possible d'y définir comment les Presets sont automatiquement générés (voir 2.7 Function Sets- Noms (Valeurs de canal) et Presets)

• Une fois les mises à jour faites et le menu quitté, les configurations ne seront sauvegardées qu'après avoir quitté le menu Full Access et avoir sauvegardé (SAVE).

2.6 Types de Projecteurs (Création de nouveaux types)

Dans le menu Accès Complet (Full Access), ouvrir ce menu en sélectionnant Fixture Types.

Faire les saisies ou modifications comme expliqué au paragraphe **1.9** Fonctionnement général.

Tous les projecteurs couramment utilisés pour le show en cours apparaissent dans la partie supérieure de l'écran.
Toutes les fonctions de ce menu sont décrites au paragraphe 2.5 Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types), deux pages plus tôt.
Dans la nouvelle colonne, cliquer sur la cellule Name et entrer le nom du projecteur à créer, valider avec Enter. Un nouveau projecteur est créé et tous les paramètres de sa configuration de base sont positionnés à « Default ». Il reste à leur donner les bonnes définitions.

Attention de ne pas choisir, pour le nouveau projecteur, un nom qui existe déjà . Sinon, plus tard, deux projecteurs portant le même nom ne pourront être différenciés que par leur date de création ou leur fabricant.

- Il est maintenant possible d'entrer un diminutif (Shortname), Fabricant (Manufacturer) et un commentaire (Comment) si nécessaire.
- Le type de projecteur est positionné à Mirror (miroir mobile) et peut être basculé vers tête mobile (head) en sélectionnant la cellule Type à l'aide des roues codeuses (à droite de l'écran).
- Ajuster, si nécessaire, les valeurs pour le délai avant déplacement projecteur éteint (MIB Delay) ainsi que pour le temps d'extinction du projecteur avant déplacement éteint (MIB Fade).
- Le paramétrage de Pan Offset, Tilt Offset, Beam Angle, Power, Lumen et Weight ne sont nécessaires que pour la visualisation dans la fenêtre STAGE ou dans **grandMA** 3D. Ils peuvent être modifiés si nécessaire.

Dans la nouvelle colonne, cliquer sur la cellule Attribute et ouvrir la fenêtre Select Attribute en appuyant sur la roue codeuse à droite de l'écran.
Sélectionner alors la fonction à attribuer au premier canal et valider en appuyant une deuxième fois sur la roue codeuse. Automatiquement, la ligne suivante est sélectionnée
La fonction DUMMY est prévue pour les canaux fixes. La valeur de sortie pour ce type de canal doit être définie dans la colonne DEFAULT. Ce type de canal ne peut être modifié dans la feuille Fixture Sheet.

Quand toutes les fonctions du projecteur asservi sont sélectionnées, il est possible de définir leur configuration (Presets) :
Celles-ci sont :

- Type
- Snap
- Inv
- Default (Qui peut être modifiée avec la roue codeuse de gauche)
- Highlight (Qui peut être modifiée avec la deuxième roue codeuse)
- Stage (Sans action à ce jour)
- MIB FADE (Qui peut être ajusté avec la roue codeuse de droite)
- Profile
- Speed

Se reporter à la liste des fonctions individuelles des projecteurs du menu EDIT FIXTURE, paragraphe **2.5**.
Les valeurs sont affichées en pourcentage et peuvent être basculées en hexadécimal en sélectionnant la fonction Percent.
Pour les fonctions individuelles (par exemple GOBO), il est possible de créer des valeurs de canaux portant les mêmes noms. Ceux-ci seront alors affichés dans la feuille Fixture Sheet. Il est possible de basculer vers ce menu en utilisant la commande Function Sets. Se reporter au paragraphe **2.7** Function Sets.

Ce menu peut être quitté en utilisant la touche **X**. Le nouveau projecteur ainsi créé peut maintenant être utilisé dans le show courant.

Tous les paramètres ne seront sauvegardés qu'après avoir quitté le menu Full Access et avoir sauvegardé (SAVE).

Pour l'instant, le nouveau projecteur ne peut être utilisé que dans le show en cours de programmation.

Si l'on désire que le nouveau projecteur soit aussi disponible dans la librairie générale (sur disque dur ou disquette), il est nécessaire de procéder à la mise à jour de celles-ci (sauvegarde sur disque dur ou sur disquette). Se reporter au paragraphe **2.5** Mise à jour de la librairie de projecteurs (Librairie utilisateur).

Effacement de projecteurs créés par l'utilisateur
Dans le menu ***Tools***, il est possible d'effacer (effacement définitif) des projecteurs créés ou modifiés par l'utilisateur de la librairie. Il n'est pas possible d'effacer les projecteurs de la librairie fournie d'usine.

- Dans le menu ***Tools***, sélectionner la commande ***Manage Fixture Library***
- Sélectionner le projecteur à effacer et sélectionner la commande ***Delete Entry***
- A l'aide des filtres, il est possible d'afficher les projecteurs en fonction de leur nom ou de celui du fabricant désiré.
- Avec la fonction ***Harddisk/Floppy***, sélectionner le lecteur sur lequel effacer, généralement disque dur (***Harddisk***).

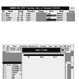
2.7 Function Sets- Noms (Valeurs de canal) et Presets

Dans ce menu, il est possible de créer ou de modifier les valeurs de canaux (noms) des fonctions individuelles (par exemple GOBO). Ces noms seront alors affichés dans la feuille Fixture Sheet à la place de la valeur numérique. De plus, il est possible d'assigner différents paramètres graphiques tels que, par exemple, couleurs ou Gobos, qui seront affichés en plus dans la feuille Fixture Sheet. Ces informations sont aussi nécessaires pour la visualisation sur la **grandMA** 3D.

Ces noms et valeurs sont utilisés à la création des Presets dans le menu Auto Create (**2.11** Création Automatique – Créer automatiquement des Boutons de Presets, d'Effets ou de Groupes).
Les Presets ne seront pas créés automatiquement, si les plages de valeurs des Noms et de Visualisation à partir de « X » jusqu'à « Y » sont indiqués (par exemple : 10-21) ! Autrement, toujours se référer à la colonne AutoGen.

- Ce menu s'ouvre en sélectionnant la commande Function Sets dans le menu Fixture Types (voir deux pages plus tôt).

Liste des colonnes et de leurs fonctions respectives
- ***No :*** Liste des noms créés et des valeurs associées. Si un nombre de cette colonne est affiché en rouge, suivi d'un astérisque, la ligne correspondante a été modifiée.
- ***Name :*** Ce nom ne sera affiché que si la valeur définie dans Range est atteinte. Ceci est une exception qui sera expliquée page suivante. Il est possible de choisir des noms individuels à l'aide de la roue codeuse de gauche.
- ***Range (Name) :*** pour ces valeurs, les noms (Valeurs de canal), sont affichés. Les valeurs de début et de fin de plage (Range) peuvent être modifiées en utilisant les deux roues codeuses centrales.



- ***AutoGen :*** Si une cellule est choisie et que l'on presse la molette d'encodeur, « No » est affiché, ce qui indique que les préréglages (configuration) ne seront pas automatiquement générés.
- ***Visualize :*** il est possible de définir, ici, les informations supplémentaires qui seront affichées dans la Fixture Sheet, La Stage Sheet ou sur **grandMA** 3D. Il est possible de visualiser aussi bien des graphiques (pour les gobos), des couleurs ou des grandeurs suivies d'unités (par exemple degrés pour les déplacement Pan/Tilt ou encore RPM pour la vitesse de rotation des Gobos)
- ***Range (Visu.)*** Ces valeurs seront affichées pour indiquer les unités (par exemple degrés pour des axes Pan/Tilt) ; par exemple, pour la vitesse de rotation des Gobos, pour des valeurs entrées de 1 à 20, 1RPM à 20 RPM seront affichés (valeurs discrètes). Pour les axes PAN et TILT, c'est ici que sont définis les débattement maximum. Ceci est important pour les fonctions flips (retournements) et la vues sur **grandMA** 3D. Par exemple, un axe PAN défini entre -90 et 270 correspond à un débattement maximal de 360 degrés avec un milieu de course à 0° (déflexion asymétrique). Pour les fonctions Zoom et Iris, la plage de ***valeur est comprise entre 0 et 1.***
- ***Extra :*** A l'aide de cette fonction, il est possible de définir quels Gobos ou couleurs seront affichés.
- ***Mode :*** Il est ici possible de définir une condition supplémentaire pour l'affichage du nom.

Si « Always » est choisi, le nom sera toujours affiché et aucune condition n'est à définir.

Si toutefois une fonction (Attribute) a été choisie et sa plage définie (Range), le nom ne sera affiché que si la valeur (de la plage –Range) définie dans la fonction est atteinte (condition).

- ***Range (Mode) :*** Valeur pour la fonction indiquée dans la cellule Mode en regard.

Fonctions des commandes individuelles :

Si l'on sélectionne la fonction

- ***Add Line :*** Il est possible d'insérer un nouveau nom sous la ligne sélectionnée.
- ***Delete Line :*** La ligne entière, sur laquelle le nom est sélectionné, est effacée.
- ***Percent Values :*** Permet de faire basculer l'affichage des valeurs décimales à hexadécimales et réciproquement.

X : Pour quitter ce menu. Les paramètres définis ne prendront effet et ne seront sauvegardés qu'après que le menu Full Access ait été quitté et que l'on ait sauvegardé (SAVE).

Saisir des noms et Valeurs

L'attribut pour lequel les noms et valeurs peuvent être saisis est affiché dans la barre de titre ou au-dessus de la roue codeuse droite, en bas de l'affichage. Pour en choisir un autre, tourner la roue codeuse jusqu'à ce que l'attribut désiré soit affiché.

La première colonne contient le nom (par exemple Color 1, pour une couleur). Cliquer sur le nom et le changer si nécessaire (par exemple : Close, Red….).

Dans la colonne Range, 0.00% à 100.00% apparaissent. En utilisant les deuxième et troisième roue codeuse il est possible de fixer les valeurs de début et de fin de plage pour ce nom (valeur de canal). En utilisant la commande Percent Values, les valeurs affichées basculent de pourcentages à hexadécimal.

Pour les autres noms et valeurs, répéter les deux opérations précédentes, en utilisant les lignes suivantes respectivement.



Exemples :

Voici quelques exemples pour des fonctions standards (par exemple dimmer, …), des fonctions qui peuvent varier (par exemple Strobe, Pan , Rotation, …) et des fonctions avec des valeurs fixes (Gobos, couleurs, …). Il est bien sur possible de choisir différents projecteurs pour faire un essai ou passer en revue les différents noms et configurations associées qui existent et les utiliser pour ses propres projecteurs.

- ***Fonction standard :*** Closed sera affiché pour la valeur 0. Open sera affiché pour la valeur 255. De 1 à 254, seule la valeur numérique sera affichée.
- ***Fonction variable : (Valeurs discrètes)*** la valeur effective est affichée. De plus l'indication « degrees » est affichée avec. Dans ce cas une valeur entre -270° et 270° sera affichée . Pour une fonction de type Strobe, « Hz » et pour une fonction du type Gobo-Rotate « RPM » seront affiché.
- ***Fonction à valeur fixe :*** Open sera affiché pour une valeur 0. La cellule sera rouge pour une valeur comprise entre 8 et 24 et une couleur supplémentaire sera affichée sur le côté. Cette couleur peut être définie dans la colonne Extra. La même chose est applicable pour les autres couleurs.
  Entre les valeur données (par exemple 1 à 7), la couleur remplacera Open et foncera avec le niveau de rouge. Seulement après avoir atteint la valeur 8, la couleur sera affichée pleinement.

2.8 Créer, Assigner et effacer des Profils (Voire aussi TOOLS-Menu)*

Dans le menu PROFILE TOOL, il est possible de créer des profils individuels. Les profils créés peuvent être assignés à n'importe quel paramètre de projecteur ou voie de gradateur.

Assigner un profil à un canal DMX

- Sélectionner ***SETUP***
- Ouvrir le menu Fixture Type , voire § **2.5** Modification de Projecteurs asservis (Fixture Types) ou § **2.6** Types de Projecteurs (Création de nouveaux types). Dans ce menu, il est possible d'assigner un profil a tous les projecteurs de même type simultanément.

Ou :

Ouvrir le menu Patch Sheets (voire § **2.3** DMX List- Ajustements spécifiques sur un canal unique pour le show courant).

Dans ce menu, il est possible d'assigner un profil à chaque canal DMX, séparément.

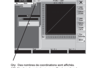
Dans la colonne Profile, sélectionner la cellule correspondant au canal DMX souhaité et appuyer sur la roue codeuse. Le menu Select Profile s'ouvre.

Le tableau affiche tous les profils disponibles.

A la sélection d'un profil, celui-ci est activé et la fenêtre fermée. Le nom du profil choisi est affiché dans la cellule « Profile ».

Dés-assigner un profil

Sélectionner le nom du profil assigné et sélectionner la commande **None**. Ceci dés-assigne le profil.



Qty: Des nombres de coordinations sont affichés.
100: Nombre de projecteurs, ce profil est coordonné.
(1): Nombre de canaux par projecteur, ce profil est coordonné.

2.8.1 Menu Edit Profiles – Créer ou modifier des profils

Si l'on veut créer un nouveau profil, sélectionner la commande **NEW**. Le menu Edit Profiles s'ouvre. Une fenêtre supplémentaire s'ouvre, dans laquelle il est possible de donner un nom au profil ; que l'on validera avec Enter.
Pour modifier un profil, le sélectionner en utilisant la roue codeuse et sélectionner la commande **Edit**. Le menu Edit Profiles s'ouvre avec le profil sélectionné.

Au départ, lors de la création d'un nouveau profil, un profil linéaire qui va pouvoir être modifié est affiché. Si un profil existant a été sélectionné, c'est lui qui sera affiché.
L'axe Y donne la valeur établie sur la **grandMA** alors que l'axe X donne la valeur DMX qui sera présente en sortie de console. En sélectionnant la commande PERCENT, l'échelle peut être basculée de pourcents à décimal et, si l'on réitère la commande, de décimal à hexadécimal.

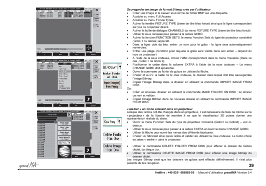
- Si l'on clique sur le graphique, un curseur apparaît. Sa position est affichée sous le graphique. La valeur indiquée après IN est la valeur sur la ***grandMA*** ; la valeur indiquée après OUT est la valeur DMX correspondante en sortie de console.
  - ***Add point :*** Le profil sera automatiquement modifié en intégrant le nouveau point. De cette manière, on peut définir autant de points que l'on désire.
  - ***Delete point :*** pour **effacer** un point, en sélectionner un puis sélectionner la commande **Delete Point**.
  - ***Toggle Curve :*** crée une courbe lissée.
  - ***Predefined :*** ouvre un menu dans lequel sont disponibles des profils prédéfinis qui peuvent être modifiés et sauvegardés sous un nom différent.
  - ***Mirror :*** affiche une sélection permettant de faire un effet miroir du profil.
- L'utilisation de la **souris** permet de déplacer des points. Il suffit de faire un click gauche (maintenu) sur le point , puis de le déplacer jusqu'à la position désirée et relâcher le bouton de la souris.

Les modifications effectuées seront sauvegardées directement dans ce profil.
Le tableau affiche aussi tous les profils existants directement accessibles et modifiables.
Pour créer un profil supplémentaire, sélectionner la commande **Add Profile**, donner un nom au nouveau profil puis répéter les opérations décrites ci-avant.
Pour effacer un profil dans le tableau, le sélectionner puis utiliser la commande **Delete Profile**. Effacer un profil n'est possible que si celui-ci l'a déjà été dans le projecteur (dans les menus ***Full Access / Fixture Types / Profiles***).

- La commande **X** permet de quitter ce menu et sauvegarde les profils.

2.8.2 Implantation des Gobos créés par l'utilisateur

Lors de l'utilisation de gobos créés par l'utilisateur, les graphiques correspondants peuvent être stockés dans une librairie dédiée. De cette façon, l'interface de visualisation fera apparaître les gobos « réels ».
Dans la vue de scène3D simplifiée, les couleurs apparaissent sous forme simplifiée, c'est-à-dire sous forme d'une ligne colorée, les gobos, quant à eux, n'apparaissent pas.



SELFCREATE
Make Folder on Disk
Import Image(s) from Floppy

Cley Paky
Delete Folder from Disk
Delete Image from Disk

Sauvegarder un image de format Bitmap crée par l'utilisateur

- Créer une image et la sauver sous forme de fichier BMP sur une disquette.
- Accéder au menu Full Access.
- Accéder au menu Fixture Types.
- Activer la fenêtre FIXTURE TYPE (barre de titre bleu foncé) ainsi que la ligne correspondant au type de projecteur désiré.
- Activer la boîte de dialogue CHANNELS du menu FIXTURE TYPE (barre de titre bleu foncé)
- Utiliser la roue codeuse pour passer à la cellule GOBO.
- Activer la fonction FUNCTION SETS, le menu Function Sets du type de projecteur considéré (Gobo 1 ou Gobo2) apparaît.
- Dans la ligne vide du bas, entrer un nom pour le gobo - la ligne sera automatiquement numérotée.
- Entrer une plage (condition pour laquelle le gobo sera visible dans son entier – dépend du type de projecteur).
- A l'aide de la roue codeuse, choisir l'effet correspondant dans le menu Visualize (Dans ce cas , Gobo 1 ou Gobo 2).
- Positionner le cadre dans la colonne EXTRA à l'aide de la roue codeuse – Le menu CHANGE GOBO doit apparaître.
- Ouvrir le sommaire du fichier de gobos en utilisant la flèche.
- Choisir et ouvrir, à l'aide de la roue codeuse, le dossier dans lequel doit être sauvegardée l'image Bitmap.
- Copier l'image Bitmap dans le dossier en utilisant la commande IMPORT IMAGE FROM DISK.

Ou :

- Créer un nouveau dossier en utilisant la commande MAKE FOLDER ON DISK ; lui donner un nom et valider.
- Copier l'image Bitmap dans ce nouveau dossier en utilisant la commande IMPORT IMAGE FROM DISK.

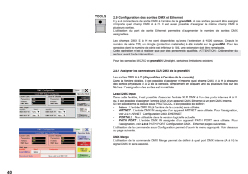
« Insérer » un Gobo existant dans un projecteur

Lorsque des Gobos ont été changés dans un projecteur, il est nécessaire de faire de même sur le « projecteur » de la librairie de manière à ce que le visualisateur 3D puisse donner une représentation réaliste du show.

- Ouvrir le menu Function Sets du type de projecteur concerné (Gobo1 ou Gobo2) – voir ci-dessus.
- Utiliser la roue codeuse pour passer à la cellule EXTRA et ouvrir le menu CHANGE GOBO.
- Utiliser la flèche pour ouvrir les menus des différents fabricants.
- Choisir un fabricant ainsi qu'un Gobo et valider en utilisant la roue codeuse. Le Gobo choisi est alors « inséré » dans le projecteur.

- Utiliser la commande DELETE FOLDER FROM DISK pour effacer le dossier de Gobos choisi, du disque dur.
- Utiliser la commande DELETE IMAGE FROM DISK pour effacer une image bitmap du dossier choisi.

Les images Bitmap ainsi que les dossiers de gobos sont effacés définitivement. Il n'est plus possible de les récupérer.



2.9 Configuration des sorties DMX et Ethernet

Il y a 4 connecteurs de sortie DMX à l'arrière de la **grandMA**. A ces sorties peuvent être assigné n'importe quel champ DMX A à H. Il est aussi possible d'assigner le même champ DMX à plusieurs sorties.
L'utilisation du port de sortie Ethernet permettra d'augmenter le nombre de sorties DMX assignables.

Les champs DMX E à H ne sont disponibles qu'avec l'extension à 4096 canaux. Depuis le numéro de série 156, un dongle (protection matérielle) à été installé sur la **grandMA**. Pour les consoles dont le numéro de série est inférieur à 156, une extension doit être remplacée.
Cette opération n'est à réaliser que par des personnels qualifiés. ATTENTION : Débrancher du secteur avant toute intervention.

Pour les consoles MICRO et **grandMA** Ultralight, certaines limitations existent.

2.9.1 Assigner les connecteurs XLR DMX de la grandMA

Les sorties DMX A à D ***(disponibles à l'arrière de la console)***
Dans la fenêtre dédiée, il est possible d'assigner n'importe quel champ DMX A à H à chacune des sorties physiques A à D de la console, simplement en cliquant une ou plusieurs fois sur les flèches. L'assignation des sorties est immédiate.

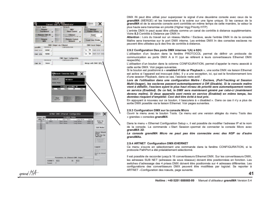
Local DMX Input
Dans cette fenêtre, il est possible d'associer l'entrée XLR DMX à l'un des ports internes A à H ou, il est possible d'assigner l'entrée DMX d'un appareil DMX Ethernet à un port DMX interne.
Si l'on sélectionne la cellule sous PROTOCOL, il est possible de définir :

- ***Intern :*** L'entrée DMX IN (à l'arrière de la console) sera utilisée.
- ***ARTNET :*** L'entrée DMX IN assignée d'un appareil ARTNET sera utilisée. Pour l'assignation, voir 2.9.4 ARNET Configuration DMX-EHERNET
- ***PORTALL :*** Non utilisable dans la version logicielle actuelle.
- ***PATH PORT :*** L'entrée DMX IN assignée d'un appareil PATH PORT sera utilisée. Pour l'assignation, voir **2.9.5** PATH PORT Configuration DMX - Ethernet pages suivantes.

L'utilisation de la commande sous Configuration permet d'ouvrir le menu approprié. Voir dessous ou page suivante.

DMX Merge
L'utilisation de la commande DMX Merge permet de définir à quel port DMX interne (A à H) le signal DMX In sera associé.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



DMX IN peut être utilisé pour superposer le signal d'une deuxième console avec ceux de la **grandMA** (MERGE) et les transmettre à la scène sur une ligne unique. Si les canaux de la **grandMA** et de la seconde console sont contrôlés en même temps de cette manière, la valeur la plus haute sera transmise en priorité (Higher trigg Priority HTP)

L'entrée DMX In peut aussi être utilisée comme un canal de contrôle à distance supplémentaire. Voire **8.3** Contrôle à Distance par DMX In

Attention : Lors du travail sur un réseau Maître / Esclave, seule l'entrée DMX In de la console Maître sera transmise sur le port DMX interne. Les entrées DMX In des consoles esclaves ne peuvent être utilisées qu'à des fins de contrôle à distance.

2.9.2 Configuration Des ports DMX internes 1(A) à 8(H)

L'utilisation d'un bouton dans la fenêtre PROTOCOL permet de définir un protocole de communication au ports DMX A à H (qui se réfèrent à leurs convertisseurs Ethernet DMX respectifs).

L'utilisation d'un bouton dans la colonne CONFIGURATION, permet d'appeler le menu associé à cette sortie DMX. Voir pages suivantes.

Si le bouton est positionné à « **enabled if Idle or Playback** », une sortie DMX via liaison Ethernet est active si l'appareil est inoccupé (Idle). Il y a une exception, ici, qui est le fonctionnement lors d'une session Playback, dans ce cas, l'esclave reste actif.

Lors de l'utilisation dans une configuration Maître / Esclave, (Full-Tracking et Session Multi-Usager), les esclaves passent automatiquement à Off (Disable). Si la console maître vient à défaillir, l'esclave ayant le plus haut niveau de priorité sera automatiquement remis en service (Enabled). De ce fait, le DMX sera maintenant généré par celui-ci (maintenant devenu maître). Si deux appareils sont remis en service (Enabled) en même temps, les données risquent d'empiéter. Ceci doit être évité à tout prix.

En appuyant à nouveau sur ce bouton, il basculera à « disabled ». Dans ce cas il n'y a plus de sortie DMX possible via la liaison Ethernet. Voir pages suivantes.

2.9.3 Configuration DMX sur la console Micro

Ouvrir le menu avec le bouton Tools. Ce menu est une version allégée du menu Tools des « grandes » consoles **grandMA**.

Dans le menu « Ethernet Configuration Setup », il est possible de modifier l'adresse IP et le nom de la console. La commande « Start Session »permet de connecter la console Micro avec ***grandMA 3D***.

La console grandMA Micro ne peut pas être connectée avec des NSP ou d'autre grandMAs.

2.9.4 ARTNET Configuration DMX-EHERNET

Ce menu s'ouvre en sélectionnant une commande dans la fenêtre CONFIGURATION, si le protocole PathPort a été préalablement sélectionné.

Il est possible de raccorder jusqu'à 16 convertisseurs Ethernet DMX. Sur les convertisseurs DMX, les adresses SUB NET (adresses de sous réseaux) doivent être positionnées en fonction. Les switches d'adressage des 4 prises DMX doivent être positionnés sur 4 adresses différentes. Les configurations des convertisseurs DMX peuvent être modifiées par logiciel. Se reporter à ARTNET –Configuration des nœuds, page suivante.



Si des convertisseurs ARTNET sont raccordés, ils seront automatiquement recherchés et affichés dans le tableau lors de l'ouverture de ce menu. Si un convertisseur n'est activé qu'après l'ouverture du menu, il est possible de le rechercher et de l'afficher en sélectionnant la fonction **Scan for Nodes (Recherche de noeuds)**.

Dans la fenêtre gauche, tous les convertisseurs qui ont été trouvés seront affichés avec les adresses de chaque sortie DMX assignée. Le nombre apparaissant devant est l'adresse de sous réseau (SUB NET). Dans la fenêtre de droite apparaissent les adresses des sorties DMX associées.

Il faut choisir l'adresse des sorties DMX.

Dans la fenêtre droite, une ligne correspond à chaque convertisseur. La sortie DMX sélectionnée apparaît sur fond vert.

Si une sortie est affichée sur fond rouge, cela indique qu'elle a déjà été assignée et ne peut être utilisée.

La commande **Save** permet de sauvegarder toutes les modifications.

Sélectionner la commande **X**. Le convertisseur, pour ce port DMX, est maintenant configuré et le menu se ferme.

Pour le « DMX Hub » du fabricant Artistic Licence Company, la commande doit être positionnée sur « Delayed Output ». Pour tout autre appareil, ce réglage n'a aucune importance.

Si d'autres ports doivent être assignés, reprendre les opérations précédentes. Lorsque tous les ports sont configurés, sauvegarder en sélectionnant SAVE dans le menu DMX-OUTPUT CONFIGURATION (Configuration des sorties DMX). Les nouveaux réglages sont maintenant sauvegardés. La LED bleue ACTIVE des convertisseur assignés est allumée et les sorties DMX peuvent être utilisées. Lorsque des données sont reçues sur un nœud du réseau, la LED rouge s'allume.

ARNET – configuration des Nœuds :

En premier lieu, il faut choisir, dans le tableau, le convertisseur DMX à éditer.

En sélectionnant la commande **Edit Nodes** le menu correspondant à ce convertisseur s'ouvre.

N'importe quel nom (name) ou diminutif (shortname) peut être attribué à ce convertisseur.

L'adresse IP de la ***grandMA n'a pas besoin d'être adaptée*** à celle du convertisseur.

Pour les champs Manufacturer, IP et Version, seules les informations propres au convertisseur sont affichées.

Pour le champ SubSwitch, le numéro de sous réseau (Sub Net) du convertisseur peut être modifié. Cette modification écrasera la configuration précédente dans le convertisseur.

Dans la fenêtre **Output**, les sorties DMX disponibles du convertisseur Ethernet – DMX sont affichées.

Dans la fenêtre **Input**, Les entrées DMX disponibles sur le convertisseur Ethernet – DMX sont affichées (voire Entrées DMX deux pages plus tôt).

Dans ces fenêtres, il est possible de modifier les adresses de sous réseau et de canal pour chaque entrée ou sortie DMX. Les modifications écraseront la configuration précédente dans le convertisseur Ethernet – DMX.

Si la commande **Reset to Local Control** est activée, le convertisseur Ethernet – DMX sera remis à sa configuration d'usine (configuration par défaut – Defaults).

La commande **Save** permet de sauvegarder les modifications.

La commande **X** permet de quitter ce menu.



2.9.5 PATH PORT Configuration DMX – Ethernet

Ce menu s'ouvre en sélectionnant une commande dans la fenêtre CONFIGURATION, si le protocole PathPort a été sélectionné au préalable.

Il est possible de contrôler jusqu'à 64 canaux DMX via les nœuds PathPort. L'adresse IP doit être adaptée aux convertisseurs Ethernet – DMX PathPort. Ceci peut être fait via la **grandMA**. Voir PATHPORT- Configuration des nœuds, page suivante.
Si des convertisseur Ethernet – DMX PathPort sont raccordés, ils seront recherchés et affichés dans un tableau, à l'ouverture du menu(seulement si les trois premiers nombres de l'adresse IP de la **grandMA** et des convertisseur Ethernet-DMX PathPort sont identiques, par exemple : 192.168.0.**x**).
Si un nœud est activé après que le menu ait été ouvert, il est possible de le rechercher et de l'afficher dans le tableau en utilisant la fonction **Scan for Nodes**.
Dans la fenêtre de gauche, toutes les sorties DMX trouvées sont indiquées par un nombre. Ce sont les slots xDMX assignés (voir PATHPORT Configuration des Nœuds, plus loin). Les sorties peuvent être distinguées par ces nombres.
Il faut choisir une adresse pour la sortie DMX.
Dans la fenêtre de droite, une ligne correspond à chaque nœud. La sortie DMX correspondante est affichée sur fond vert.
Si une sortie est affichée sur fond rouge, c'est qu'elle a déjà été assignée et qu'elle ne peut être utilisée.
Si la commande **Identify by Backlight** est activée, le rétro éclairage de l'affichage clignotera.
La commande **Save** permet de sauvegarder les modifications.
Sélectionner la commande **X**. Le convertisseur, pour ce port DMX, est maintenant configuré et le menu se ferme.
Si d'autres ports doivent être assignés, reprendre les opérations précédentes. Lorsque tous les ports sont configurés, sauvegarder en sélectionnant SAVE dans le menu DMX-OUTPUT CONFIGURATION. Les nouveaux réglages sont maintenant sauvegardés. Sur les convertisseurs Ethernet – DMX assignés, l'indication Active sera affichée pour les entrées et sorties DMX assignées.

PATHPORT – Configuration des nœuds :
Il faut, en premier lieu, choisir dans le tableau un convertisseur DMX qui doit être ajusté.
En sélectionnant la commande **Edit Nodes** le menu correspondant à ce convertisseur s'ouvre.
Les données sont alors lues dans le convertisseur Ethernet – DMX et affichées.
N'importe quel nom peut être attribué à ce convertisseur.
IP : à cet endroit doit être définie l'adresse IP. Lors de la sauvegarde (**SAVE**), il faut démarrer la transmission vers le convertisseur Ethernet – DMX par la commande **OK** dans la fenêtre ouverte.
Le convertisseur va re-booter et établir la nouvelle adresse IP.
Sous Desk Config, apparaissent l'adresse IP et le sous réseau de la console.
Si le numéro de sous réseau de la console n'est pas identique à celui du convertisseur, il faut le modifier. Pour plus d'information, contacter votre administrateur réseau.
Gateway : Pour plus d'information, contacter votre administrateur réseau.
La commande Backlight le rétro éclairage peut être allumé ou éteint.
Dans la fenêtre **Output**, toutes les sorties DMX disponibles sur le convertisseur Ethernet – DMX sont affichées.

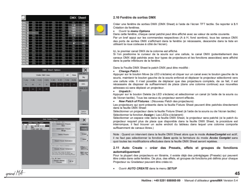
Dans la fenêtre **Input**, toutes les entrées DMX disponibles du convertisseur sont affichées (voir Entrées DMX 4 pages plus tôt)

Dans ces fenêtres, il est possible de modifier les noms et patchs de chaque entrée ou sortie DMX.

Dans la colonne xDMX, chaque entrée ou sortie DMX peut se voir attribué un numéro. Celles-ci seront alors assignées par ces numéros.

La commande **Save** permet de transférer les modifications au convertisseur.

La commande **X** permet de quitter ce menu



2.10 Fenêtre de sorties DMX

Créer une fenêtre de sorties DMX (DMX Sheet) à l'aide de l'écran TFT tactile. Se reporter à **3.1** Création de fenêtres.

- Ouvrir le ***menu Options***

Dans cette fenêtre, chaque canal patché peut être affiché avec sa valeur de sortie courante.
Par un bref appui sur les commandes respectives (A à H, fond sombre), tous les canaux DMX des ports de sorties DMX s'affichent dans la fenêtre (si nécessaire, descendre dans la liste en utilisant la roue codeuse à côté de l'écran).

Ici, le premier canal DMX de la colonne est affiché.
Si l'on positionne le curseur de la souris sur une cellule, le canal DMX (potentiellement des canaux DMX déjà patchés avec leur types de projecteurs et les fonctions associées) sera affiché dans la partie inférieure de la fenêtre.

Dans la Feuille DMX Sheet le patch DMX peut être modifié :

- ***Change Patch :***

Appuyer sur le bouton Move (la LED s'éclaire) et cliquer sur un canal avec le bouton gauche de la souris, maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacer le projecteur sélectionné vers une cellule vide. Il n'est possible de déplacer que des projecteurs complets, de ce fait, il est nécessaire de disposer de suffisamment de place (dans une colonne continue) aux nouvelles adresses où sera déplacé un projecteur.

- ***Unpatch :***

Appuyer sur le bouton Delete (la LED s'éclaire) et sélectionner un canal (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile). Tous les canaux du projecteur seront effacés.

- ***New Patch of Fixtures :*** (Nouveau Patch des projecteurs)

Les projecteurs qui sont présents dans la feuille Fixture Sheet peuvent être patchés directement dans la feuille DMX Sheet
Sélectionner un projecteur dans la feuille Fixture Sheet (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile)
Sélectionner la fonction ***Assign*** (Les LEDs s'éclairent)
Sélectionner un espace vide dans la feuille DMX Sheet, le projecteur sera patché (si le patch du projecteur requiert plus de place que disponible dans la feuille DMX Sheet, la procédure est interrompue, il faut trouver un autre endroit du tableau dans lequel une colonne comporte suffisamment de canaux libres.)

Note : Quand on intervient dans la feuille DMX Sheet alors que le mode ***AccèsComplet*** est actif, il ne faut pas sélectionner la fonction ***Save*** après la fermeture du mode ***Accès Complet*** sans quoi toutes les modifications effectuées dans la feuille DMX Sheet seront rejetées.

2.11 Auto Create – créer des Presets, effets et groupes de fonctions automatiquement

Pour la plupart des projecteurs en librairie, il existe déjà des préréglages (Presets) qui peuvent être créés dans cette fenêtre. De plus, des effets, et groupes de fonctions pré définis pour chaque Projecteur ou Gradateur peuvent être créés ici.

- Ouvrir ***AUTO CREATE*** dans le menu ***SETUP***



2.11.1 Création automatique de Presets

- Appeler Auto CREATE dans le menu SETUP.

Dans le tableau, tous les types de Gradateurs et de Projecteurs asservis utilisés dans le show courant sont affichés. Sur la droite de chaque projecteur asservi ou Gradateur, se trouve la colonne Select. La sélection d'une cellule, dans cette colonne, à l'aide de la roue codeuse à droite de l'écran, permet, lorsqu'on appuie sur la roue codeuse, de positionner la cellule à Yes. Lors de la création de Presets, ceux-ci ne seront créés que pour les Projecteurs et Gradateurs sélectionnés (Select positionné à Yes).

La sélection de la fonction ***Autocreate Presets New***, permet de créer des Presets ***indépendants*** pour **chaque** type de projecteurs asservis. Les Presets créés seront alors disponibles dans la fenêtre de Presets. Voir aussi **2.7** Function Sets- Noms (Valeurs de Canal) et Presets.

La sélection de la fonction ***Autocreate Presets Merge***, permet de créer simultanément les Presets pour tous les types de projecteurs asservis. Les noms communs de scanners différents seront affichés dans ***un même*** bouton PRESET.

La sélection de la fonction ***Delete Presets***, permet d'effacer les Presets des Scanners et Gradateurs qui ont été sélectionnés.

La sélection de la fonction ***Reset Presets References***, permet d'effacer tous les presets de référence créés par l'utilisateur ainsi que les presets créés dans Function Sets à partir de la librairie de projecteur.

Pour sauvegarder les presets d'un scanner de référence, créés par l'utilisateur, sélectionner le scanner désiré (dans la feuille Fixture Sheet). Sélectionner « Create Preset Preference ». Les Presets sont alors sauvegardés dans la librairie utilisateur (USER) du show courant (sous le même nom, la différence se faisant par le numéro de version). Si l'on choisit d'autres projecteurs de ce type (même version) les presets créés peuvent être chargés en utilisant la fonction CREATE NEW PRESETS (voire chapitre **3**). Pour utiliser ce projecteur avec des presets utilisateur dans d'autre shows ou sur une autre console, il est nécessaire de sauvegarder ce projecteur dans la librairie utilisateur sur le disque dur ou sur disquette. Voirse **2.5** Mise à jour de la librairie de projecteurs (Librairie Utilisateur)

La sélection de la fonction « Create Dimmer Presets », permet de créer des presets pour chaque canal de dimmer, avec différents niveaux réglables. Les presets peuvent être ajustés sur 4 niveau (5, 10, 15 ou 20%) en appuyant sur le bouton de droite.

2.11.2 Création automatique de groupes

- Si la fonction Groups est sélectionnée (fond vert), on accède au menu Auto Create Groups.

Dans la partie supérieure du tableau, tous les scanners et dimmers utilisés dans le show courant sont affichés.

Dans la partie basse du tableau, toutes les « Fixture Layer » (couche matérielle projecteurs) utilisées dans le show courant sont affichées.

A droite de chaque projecteur asservi ou dimmer, se trouve la colonne Select. La sélection d'une cellule, dans cette colonne, à l'aide de la roue codeuse à droite de l'écran, permet, lorsqu'on appuie sur la molette d'encodeur, de positionner la cellule à Yes. Lors de la création de groupes, ceux-ci ne seront créés que pour les Scanners et dimmers sélectionnés (Select positionné à Yes).

La sélection de la fonction CREATE GROUPS crée, pour chaque type de scanner : un bouton ODD (impair), avec lequel il est possible de sélectionner simultanément tous les scanners portant un numéro impair. Un bouton EVEN (pair), avec lequel il est possible de sélectionner

simultanément tous les scanners portant des numéros pairs et un bouton ALL (tous), avec lequel il est possible de sélectionner simultanément tous les scanners.
La sélection de la fonction CREATE SINGLE GROUPS permet de créer, pour chaque type de scanner, un bouton unique dans la fenêtre GROUP.

2.11.3 Clone Fixture – copie globale des données d'un projecteur (Clonage)

- Appuyer sur le bouton **Clone** (fond vert) pour ouvrir le menu Clone Fixture Data.

Il est possible de copier (cloner), dans leur globalité, ***toutes*** les données d'un ou plusieurs projecteurs. De cette façon, toutes les données des presets, groupes, Cues ou effets sont clonées du (des) projecteur(s) (From Fixtures...) vers le (les) projecteur(s) (....To Fixtures) cible(s). Si le même nombre de projecteurs est sélectionné de chaque côté, le premier sera copié vers le premier, le deuxième vers le deuxième, etc.

Sélectionner le (les) projecteur(s) que l'on veut cloner (dans la feuille Fixture Sheet). Si l'on veut cloner plusieurs projecteurs, il est nécessaire de prendre garde à l'ordre de sélection de ceux-ci. La sélection de la fonction Take Selection, sur la gauche, affiche les projecteurs sélectionnés dans le tableau de gauche (From Fixtures…).

Sélectionner le (les) projecteur(s) cibles (dans la feuille Fixture Sheet). Si l'on veut cloner plusieurs projecteurs, il est nécessaire de prendre garde à l'ordre de sélection de ceux-ci. La sélection de la fonction Take Selection, sur la gauche, affiche les projecteurs sélectionnés dans le tableau de droite (… To Fixtures).
La sélection de la fonction >>> !Clone !<<< permet de cloner toutes les données.

Attention : Toutes les données créés jusque là pour les projecteurs cibles seront écrasés/effacées.

2.11.4 Création automatique d'effets

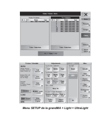
- Appuyer sur le bouton ***Auto Create Effects*** (fond vert) pour ouvrir le menu Auto Create Effects.

La sélection de la fonction **Create Built-in Default Effects**, permet de créer des effets prédéfinis qui seront alors disponibles dans la liste des EFFECT. Voir **6** Effets.
La sélection de la fonction **Import Effects** permet de charger des effets à partir d'une disquette.
La sélection de la fonction **Export Effects** permet de sauvegarder des effets sur disquette.

2.11.5 Importation de shows au format ASCII

Si l'on sélectionne le bouton Ascii Show (fond vert), on se trouve dans le menu d'importation de show au format ASCII.
Avant de charger un show ASCII, sauvegarder le show en cours qui risquerait d'être écrasé.
Si le lecteur de disquette contient une disquette avec un show au format ASCII (fichier avec extension .ALQ), il est possible de charger celui-ci en appuyant sur le bouton. Il n'est pas possible de transférer les données de scanners. La configuration utilisateur par défaut (voir 2.8 sauvegarder ou charger des profils) est chargée. Le show sera sauvegardé sous le nom AsciiShow et devra être renommé et sauvegardé à nouveau. Voir **11** Sauvegarder et charger un show.

Utiliser le bouton **X** pour sortir du menu Auto CREATE. Les données ne seront définitivement sauvées dans la RAM, qu'une fois que le Show complet aura été sauvé sur le disque-dur ou la disquette. Voire **11.** Sauvegarder et charger un Show.



Menu SETUP de la grandMA + Light + UltraLight

2.12 Configurations dans le menu de Setup

La sélection de la fonction MSDBOX Mode permet de définir si l'affichage des menus de confirmation (STORE) se fait juste sur l'écran tactile TFT de droite ou sur tous les écrans.

L'utilisation du bouton d'exécution sur la **grandMA** light, ultralight ou RPU, simule la numérotation des EXECUTORS de la **grandMA** (Fader d'EXECUTOR 1 à 20, boutons d'EXECUTOR 21 à 60) les EXECUTORS additionnels ne pouvant être déclenchés que par la ligne de commande. Ceci est une façon plus simple d'utiliser des shows créés sur **grandMA** sur des consoles plus petites.

Si l'on positionne le bouton « Executor Layout » à « Wide » (élargi), une **grandMA** light, ultralight ou RPU, utilisera la même numérotation des touches d'exécution que sa « grande sœur » **grandMA**. De cette façon, la première touche d'exécution porte le numéro 21. Il convient de garder à l'esprit que dans le mode élargi (Wide) les numéros et noms (labels) sérigraphiés sur ces consoles sont faux. L'avantage du mode d'exécution élargi est que toutes les commandes d'exécution sont accessibles par la ligne de contrôle. Ceci est très utile lors du portage d'un show de la **grandMA** sur une console plus petite.

Si l'on clique sur ce bouton, quatre boutons de calibrage, numérotés de 1 à 4, sont respectivement affichés sur les écrans TFT .

Appuyer sur ces touches avec un doigt ou le stylet fourni (stylo spécial avec une extrémité en caoutchouc). L'affichage reviendra automatiquement une fois la dernière touche actionnée. L'écran tactile est alors calibré et ses réglages sont automatiquement sauvegardés.

A l'aide des touches dédiées, l'écran tactile peut être activé ou désactivé. Il est possible qu'une erreur entraîne le blocage de la souris dans une position, et que l'on ne puisse plus l'utiliser. Dans ce cas, les écrans tactiles peuvent quand même être désactivés. Utiliser la fonction F9 du Clavier pour ce faire.

F9 désactive les trois écrans tactiles (désactivation d'urgence). Pour réactiver les écrans tactiles, il faut utiliser la souris.

Pour basculer le fonctionnement de la souris sur les deux écrans externes à on ou off. Dans le mode AUTO, le logiciel reconnaît la présence d'un moniteur raccordé et active ou désactive le fonctionnement de la souris sur les moniteurs externes en fonction.

OFF **empêchera** le fonctionnement de la souris alors que ON **autorisera** un fonctionnement permanent de la souris.

Cette touche permet d'activer ou non le haut-parleur interne de la **grandMA** (non disponible sur les versions plus anciennes de la **grandMA**).

Pour définir la sensibilité du trackball et régler les roues codeuses à grossier (coarse), fin ou ultra fin (16 bits de résolution).

A l'aide de la roue codeuse, il est possible définir la sensibilité des roues codeuses en la maintenant enfoncée et en la tournant.

Permet de basculer d'une fonction de Fader à une autre sur les faders motorisés. (Fader d'EXECUTOR, Fader de canal)- fonction non disponible sur la **grandMA** Micro.

AUTO :

- Faders d'EXECUTOR : lors du basculement entre pages, les faders motorisés se repositionneront automatiquement à leur position précédente.
- Faders de canaux : les faders sont ajustés en fonction des valeurs des canaux alloués.

MANUAL :

- Faders d'EXECUTOR : lors du basculement entre pages, les valeurs précédemment enregistrées sont rappelées, mais les faders ne suivent pas. Pour modifier une valeur enregistrée, il faut déplacer le fader vers une valeur supérieure ou inférieure.
- Fader de canaux : Les faders ne sont pas ajustés automatiquement en fonction des valeurs des canaux alloués. Pour modifier une valeur enregistrée, il faut déplacer le fader vers une valeur supérieure ou inférieure.

DISABLED :

Faders sans fonction

- Faders d'EXECUTOR : lors du basculement entre pages, les valeurs précédemment enregistrées sont rappelées, mais les faders ne suivent pas.
- Faders de canaux : Les faders ne sont pas ajustés automatiquement en fonction des valeurs des canaux alloués.

Après avoir basculé de MANUAL à AUTO, il est nécessaire de changer de page au moins une fois avant que les faders motorisés ne fonctionnent à nouveau.

Fonctions des roues codeuses pour les dimmers :

- Additiv : toutes les valeurs de dimmer seront modifiées simultanément. Si elles atteignent 0 ou FF, elle seront alignées.
- Incremental : toutes les valeurs de dimmers seront modifiées simultanément. Si elles atteignent 0 ou FF, les intervalles respectifs sont maintenus.
- Prop.+ : toutes les valeurs de dimmers seront transformées en pourcentage et atteindront 0 en même temps.
- Prop.- : toutes les valeurs de dimmers seront transformées en pourcentage et atteindront FF en même temps.

Noter qu'avec PROP+, une modification de la valeur 0 n'est pas considérée comme modification.

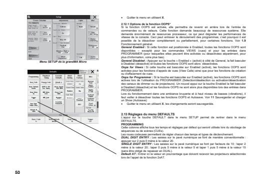
Noter qu'avec PROP-, une modification de la valeur FF n'est pas considérée comme modification.

- Bascule le rétro éclairage de l'affichage de clair à sombre.
- La lampe de la console peut être commutée à on ou off avec la commande ON/OFF. L'intensité de l'éclairage de la lampe de la console peut être modifiée à l'aide du bouton de gauche de la souris ou de l'écran tactile, sur la barre bleue. Sur la **grandMA** Ultralight ou Micro, l'intensité d'éclairage de la console ne peut être commutée que de Plein (full) à demi (half) et réciproquement.

DEFAULTS : l'appui sur cette touche permet d'entrer dans le menu DEFAULTS. Tous les préréglages d'ordre général peuvent être définis dans ce menu. Voir **2.13** Réglages du menu DEFAULTS.

- En appuyant sur cette touche, on rentre dans le menu Date and TIME (Date et Heure). Voir **2.15** Menu Date & Heure (Date & Time)
- En appuyant sur cette touche, on peut modifier la langue dans laquelle se fait l'affichage.
- Cette touche permet d'activer ou de désactiver l'écran de veille. Un appui bref sur cette touche fait apparaître une fenêtre dans laquelle peut être défini le temps au bout duquel l'écran de veille entre en service.
- L'appui sur cette touche permet d'entrer dans le menu Software Update. Le système d'exploitation, le logiciel d'exploitation aussi bien que le logiciel de la console ou les projecteurs peuvent être mis à jour dans ce menu. Voir **12.** Mise à jour logicielle.

Menu SETUP de la grandMA + Light + UltraLight



Menu SETUP de la grandMA Micro

- Quitter le menu en utilisant **X**.

2.12.1 Options de la fonction OOPS*

Si la fonction OOPS est activée, elle permettra de revenir en arrière lors de l'entrée de commandes ou de valeurs. Cette fonction demande beaucoup de ressources système. Elle demande énormément de ressources processeur, ce qui peut dégrader les performances de vitesse de la console. Ceci peut entraver le déroulement des programmes; c'est pourquoi il est possible de la désactiver complètement ou partiellement, pour certaines fonctions. Voir **1.9** Fonctionnement général.

General Enabled : Si cette fonction est positionnée à Enabled, toutes les fonctions OOPS sont disponibles – excepté pour les commandes VIEWS (vues) et pour les entrées dans PROGRAMMER (pour lesquelles elles peuvent être activées ou désactivées séparément, pour plus d'information, voire plus bas).

General Disabled : Appuyer sur la touche « Enabled » (activé) à côté de General, la fait basculer à Disabled (désactivé) et toutes les fonctions OOPS sont alors désactivées.

Oops for Views : Si cette touche est basculée sur Enabled (activé), les fonctions OOPS sont activées pour les fonctions d'appels de vues (View Calls) ainsi que pour les fonctions de création ou d'effacement de vues.

Oops for Programmer : Si la touche est basculée sur Enabled (activé), les fonctions OOPS sont actives lors de l'utilisation du PROGRAMMER (Sélection/désélection ou activation/désactivation des canaux de dimmer ou de projecteurs). Un nouvel appui sur la touche Enabled la fait basculer à Disabled (désactivé) et les fonctions OOPS ne sont alors plus disponibles lors des entrées dans PROGRAMMER.

Lors du fonctionnement dans une ambiance bruyante et à haut niveau de basses (vibrations), il faut veiller à désactiver toutes les fonctions OOPS et Autosave. Voir **11** Sauvegarder et charger un Show (Autosave)

- Quitter le menu en utilisant **X**. les changements seront sauvegardés.

2.13 Réglages du menu DEFAULTS

L'appui sur la touche DEFAULT dans le menu SETUP permet de rentrer dans le menu DEFAULTS.

PROGRAMMING

Cette colonne affiche tous les temps et réglages par défaut qui seront utilisés lors du stockage de séquences ou de scènes (CUEs).

Les roues codeuses permettent de régler chacun des temps et types de déclenchement.

DUAL DIGIT ENTRY : Les saisies sur le pavé numérique se font de manière conventionnelle : appuyer sur 2 puis 0 mène à la valeur 20.

SINGLE DIGIT ENTRY : Les saisies sur le pavé numérique se font par facteurs de 10 : taper 2 mène à la valeur 20 ; taper 0 puis 5 mène à la valeur 5 et taper 1 puis 5 mène à la valeur 15 (sans être obligé de repasser en DUAL).

Default AT : Entrer ici la valeur en pourcentage que doivent recevoir les projecteurs sélectionnés lors de l'appel de la fonction 2xAT.



Playback Timing

La durée définie pour le **OFF Time** sera utilisée lors de l'extinction des touches d'EXECUTOR (touche OFF).

GOTO et GO- : Si un temps spécifique est défini lors de l'appel d'une scène (CUE) par la fonction GOTO ou GO-, la scène sera appelée avec cette durée. Si la temporisation de scène à été établi, la scène sera rappelée avec sa propre temporisation. Il est possible d'écraser et de redéfinir la durée par défaut Goto à n'importe quel moment. Voir **4.2.3** Séquence par défaut (Séquence Maître).

Dans ce menu, il est possible d'entrer un temps par défaut pour les fonctions MIB (Move In Black) et Fade. Voir **5.1.4** Options de restitution.

Executor Defaults

Default is Sequence/Chaser : Cette fonction permet de définir si une séquence nouvellement programmée sera créée en tant que Chaser (enchaînement automatique des différentes scènes) ou comme une séquence (appui sur 1 pour aller à la scène 1 puis appui sur 2 pour aller à la scène 2 etc.), deuxième possibilité qui est le réglage par défaut.

Chase Fader : Ici, on peut définir le réglage pour l'extinction de Chase.

Chase Speed : Ici, on peut définir la vitesse d'exécution de Chase ou d'effet.

Readout : L'appui sur cette touche permet basculer la vitesse de Chaser entre BPM (Beats Per Minute) , Hz (Beats Per Second) ou SEC (Seconds).

Par défaut, la vitesse de Chaser est aussi utilisée comme vitesse d'effet.

CrossFade Reload/Permanent : Ici, il est possible de définir si un enchaînement manuel se fait dans un seul sens (Reload) ou dans les deux (Permanent) lors du déplacement d'un fader assigné en enchaînement.

Sheet Sorting

Dans la colonne Sorting, on définit par quelle propriété sont classés les projecteurs ou canaux lors de l'ouverture de nouvelles fenêtres. On peut passer à l'option suivante en cliquant sur la touche correspondante.

Sheet Fontsize

Dans la colonne FONTSIZE, on peut définir la taille des nouvelles fenêtres.

Sheet Readout

Préréglages des valeurs de sorties dans les fenêtres OUTPUT, CHANNEL et PATCH.

Misc.

- Fonction de la touche BLACKOUT :
  - PUSH : fonctionne en bouton poussoir (touche simple)
  - TOGGLE : fonctionne en bascule (reste active après appui)
  - DISABLED : Commute la fonction Blackout à Off.
- Fonction de la touche GRANDMASTER FADER :
  - ENABLED : le Fader de Grandmaster est actif
  - DISABLED : le Fader de Grandmaster est désactivé.
- KEYBOARD GERMAN/ENGLISH : permet de commuter entre les claviers spécifiques au différents pays (AZERTY ou QWERTY)
- KEYBOARD Dot – zero : bascule l'utilisation du pavé numérique sans virgule. Les touches majuscules peuvent être échangées sans problème. Voir **1.7.2** Présentation de la face avant **grandMA**

- La touche **Preset Color** permet de choisir entre trois types d'affichage en couleur différents pour les touches de préréglages.
- Fonctions du TrackBall (pas applicable pour ***grandMA Light et grandMA Ultralight***) :

Pan/Tilt : - bouton de trackball actif (LED allumée) – le Trackball contrôle les axes Pan et Tilt.
OFF : - bouton de trackball inactif (LED éteinte) – le Trackball est hors service.

Pan/Tilt : - bouton de trackball actif (LED allumée) – le Trackball contrôle les axes Pan et Tilt.
Mouse (souris) : - bouton de trackball inactif (Off, LED éteinte) – Le trackball prend le contrôle de la souris, en utilisant les boutons Prev, Set, Next, on peut se servir des boutons adéquats de la souris.

Pan/Tilt : - bouton de trackball actif (LED allumée) – le Trackball contrôle les axes Pan et Tilt.
Mouse / OFF (souris éteinte) : - bouton du trackball actif (LED clignotante) - Le trackball prend le contrôle de la souris, en utilisant les boutons Prev, Set, Next, on peut se servir des boutons adéquats de la souris.
- Bouton de trackball inactif (Off, LED éteinte), le trackball n'a plus de fonctionnalité.

Touche RESET DEFAULTS (remise à zéro) : efface toutes les modifications et restaure la configuration usine par défaut.
La roue codeuse sert à modifier les chiffres de la colonne Cue Timing (séquençage de scène)

Pour sauvegarder les modifications apportées aux réglages par défaut (default settings) dans le menu TOOLS, utiliser la commande SAVE TO GLOBAL PROFILE dans le profil utilisateur actif. Les paramètres par défaut, peuvent être rappelés individuellement en utilisant la commande RESTORE FROM GLOBAL USER PROFILE du menu DEFAULT.

2.14 Réglage des signaux audio

Le signal audio est utilisé pour le déclenchement des séquences et Chasers. En d'autres termes, c'est un égaliseur graphique. De manière à contrebalancer la fluctuation de niveau du signal, une fonction spécifique de compression de signal a été intégrée.
Une fonction spéciale de HOLD-OFF ajustable est disponible afin de prévenir un double déclenchement (par exemple sur des coups de basse rapides). Le rythme est automatiquement reconnu à partir du signal audio entrant (BPM).

- ***Appuyer sur TOOLS***
- Appuyer sur la touche **Sound Settings** (réglage Audio) pour ouvrir le menu

Pour régler l'égaliseur, monter ou descendre les « potentiomètres rectilignes » à la position souhaitée. Dans la partie inférieure gauche de la fenêtre, un affichage du signal de déclenchement est disponible (trigger monitor) pour l'aide au réglage. Le petit vu-mètre, sur la gauche de la fonction HOLD indique le temps de HOLD restant. Le petit vu-mètre sur la gauche de la fonction GAIN indique le taux de compression du signal audio.



Le petit vu-mètre de droite indique l'état de compression du signal audio.
Le signal audio est visualisé dans la partie inférieure gauche de l'affichage. L'analyse spectrale du signal audio est donnée dans la partie inférieure droite de l'affichage, avec une indication des BPM (Beats Per Minute) reconnus. Le déplacement du potentiomètre rectiligne BEAT permet d'établir le rythme sur lequel sera déclenché une séquence ou un chaser lors de l'utilisation de la fonction BPM.
Si la fonction BPM est active (BPM ON), le rythme courrant reconnu est utilisé. Si la fonction BPM est à OFF, le dernier rythme précédemment établi et reconnu est inchangé et sera utilisé. La valeur de rythme peut être ajustée en utilisant le potentiomètre rectiligne.
Si la touche Auto Stop est activée (ON), le Chase ou l'effet seront stoppés lors de la disparition du signal audio. Si la touche Auto Fade est active (ON), le Chaser ou l'effet seront progressivement stoppés lors de la disparition du signal audio.
Lorsque la touche Auto Stop est mise à Off, le chaser ou l'effet continuent, avec la dernière valeur de BPM mesurée.
La fonction AUTO GAIN est utilisable sur les **grandMAs** à compter des numéros de série 0055 (la touche passe au gris foncé, ceci, suite à une modification matérielle). La ***grandMA*** ultralight ne fonctionne **que** en mode Auto Gain.
Pour les grandMAs ayant des numéros de série inférieurs à 0054, la fonction Auto Gain ne peut être utilisée.



- Le menu se quitte en utilisant **X**. Tous les réglages sont mémorisés.

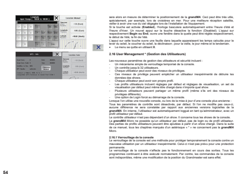
2.15 Menu Date & Heure (Menu Date & Time)



- Sélectionner la touche "Date & Heure" dans le menu SETUP ouvre le menu suivant.
- Les Date et Heure (Date &Time) peuvent être réglés en utilisant les roues codeuses sous l'écran (les fonctions des encodeurs peuvent être changées en appuyant sur le bouton Time).

Positionnement manuel ou automatique, par GPS

Les heures de lever et de coucher du soleil changent en fonction de la position géographique. Si la position géographique est connue, il est possible de l'entrer en mode LOCATION MANUAL. Si l'on se déplace régulièrement (par exemple sur un navire), il est préférable de déterminer la position courante à l'aide d'un récepteur GPS et de laisser fonctionner l'entrée automatique des valeurs.
Bouton affiché : **Location Manual**, valeurs d'entrée fixes.
Etablit la position pour le calcul automatique des heures de levé et couché de soleil (voire **9.3** Menu Agenda). Si l'on clique sur les touches disponibles, pour chacune d'elle, une fenêtre s'ouvre, dans laquelle on peut entrer les informations sur la position.
Des informations concernant les différentes positions géographiques peuvent être téléchargées sur le site Internet www.diuga.net/winglobe.html
Ou :
Bouton affiché : **Location Auto**, valeur automatiquement récupérées à partir d'un récepteur GPS raccordé. L'appui sur la touche ouvre le menu **GPS-Info**. Dans ce menu, il est possible de modifier les réglages pour s'accorder avec un récepteur GPS NMEA raccordé au port série. Le récepteur



sera alors en mesure de déterminer le positionnement de la **grandMA**. Ceci peut être très utile, spécialement, par exemple, lors de croisières en mer. Pour une meilleure réception satellite, veiller à avoir une vue du ciel dégagée lors de l'installation de l'équipement.

Si la touche est activée (**Enabled**), l'horloge basculera automatiquement entre l'heure d'été et l'heure d'hiver. Un nouvel appui sur la touche désactive la fonction (Disabled). L'appui sur respectivement **Begin ou End**, ouvre une fenêtre dans la quelle peut être réglée respectivement, le début de l'été, la fin de l'été.

L'appui sur cette touche ouvre une feuille dans laquelle apparaissent les temps calculés pour le lever du soleil, le coucher du soleil, la déclinaison ; pour la veille, le jour même et le lendemain.

- Le menu se quitte en utilisant **X**.

2.16 User Management * (Gestion des Utilisateurs)

Les nouveaux paramètres de gestion des utilisateurs et sécurité incluent :

- Un mécanisme simple de verrouillage temporisé de la console.
- Un contrôle jusqu'à 32 utilisateurs.
- Chaque utilisateur peut avoir des niveaux de privilèges.
- Ces niveaux de privilège peuvent empêcher un utilisateur inexpérimenté de détruire les données des shows.
- Chaque utilisateur peut avoir son propre profil.
- Les profils utilisateurs incluent réglages par défaut et réglages de visualisation, un set de visualisation par défaut peut même être chargé dans n'importe quel show.
- Plusieurs utilisateurs peuvent partager un même profil (même s'ils ont des niveaux de privilèges différents).
- Une option de Login forcé au démarrage de la console.

Lorsque l'on utilise une nouvelle console, ou lors de la mise à jour d'une console plus ancienne :

Tous les paramètres de contrôle sont désactivés, par défaut. Si l'on ne modifie pas ceux-ci, aucune différence ne sera constatée par rapport aux anciennes versions logicielles de la **grandMA**. En interne, l'utilisateur est automatiquement loggué en tant qu'administrateur, avec un profil utilisateur par défaut.

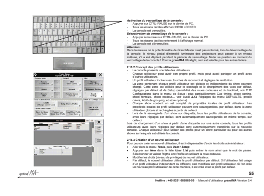
Le contrôle utilisateur n'est pas dépendant d'un show. Il concerne tous les shows de la console.

La ***grandMA*** Micro ne possède qu'un utilisateur par défaut, pas de login ou de profil utilisateur. Des parties de profils utilisateurs peuvent être ajoutées à partir d'un show chargé. Dans la suite de ce manuel, tous les chapitres marqués d'un astérisque « * » ne concernent pas la ***grandMA*** Micro.

2.16.1 Verrouillage de la console

Le verrouillage de la console est une méthode pour protéger temporairement la console contre un mauvaise utilisation par un utilisateur inexpérimenté. Celui-ci n'est pas prévu pour une protection permanente.

Le verrouillage de la console n'affecte pas le fonctionnement en cours des sorties. Tous les programmes continuent à être exécuté normalement. Par contre, les commandes de la console sont indisponibles, même une modification de la position du Grandmaster est sans effet.



Activation du verrouillage de la console :

- Appuyer sur CTRL-PAUSE sur le clavier de PC.
- Tous les écrans tactiles affichent DESK LOCKED
- La console est verrouillée.

Désactivation du verrouillage de la console :

- Appuyer à nouveau sur CTRL-PAUSE, sur le clavier de PC
- Tous les écrans tactiles reviennent à l'affichage normal.
- La console est déverrouillée.

Attention :
Dans la mesure où le potentiomètre de GrandMaster n'est pas motorisé, lors du déverrouillage de la console, le niveau global d'intensité lumineuse des projecteurs peut passer à un niveau indésiré, s'il a été déplacé pendant la période de verrouillage. Noter sa position au moment du verrouillage de la console ! Pour la **grandMA** Ultralight, ceci est valable pour les autres faders.

2.16.2 Concept des profils utilisateurs

- La console possède une liste des utilisateurs.
- Chaque utilisateur peut avoir son propre profil, mais peut aussi partager un profil avec d'autres utilisateurs.
- Un profil utilisateur inclue vues, touches de raccourci et réglages de restitution.
- La zone contenant chaque profil utilisateur est globale et indépendante du show courrant chargé. Cette zone est utilisée pour le stockage et le chargement des vues par défaut, réglages par défaut et de Setup (sensibilité des roues codeuses et du trackball, voir **2.12** Configurations dans le menu de Setup ; plus particulièrement Cue timing, sheet sorting, sheet fontsize, sheet readout… voir aussi **2.13** Réglages du menu DEFAULTS, preset colors, Attribute grouping, et store options).
- Chaque show contient un set complet de propriétés locales de profil utilisateur. Les propriétés locales de profil utilisateur peuvent être sauvegardées, par défaut, dans la zone utilisateur globale et rechargées à partir de celle-ci.
- Lors de la sauvegarde d'un show sur disquette, tous les profils utilisateurs de la console, avec leurs réglages par défaut, sont automatiquement sauvegardés en même temps, sur celle-ci.

Lors du chargement d'un show à partir d'une disquette sur une autre console, tous les profils utilisateurs avec leurs réglages par défaut sont automatiquement transférés sur la nouvelle console. Chaque utilisateur peut utiliser ces profils pour un show particulier ou pour les autres shows sur lesquels est utilisée la console.

2.16.3 Création d'un nouvel utilisateur

Pour pouvoir créer un nouvel utilisateur, il est indispensable d'avoir les droits administrateur :

- Aller dans le menu ***Tools***, puis ***User / Setup***
- Appuyer sur ***New*** dans la liste ***User List*** puis entrer le nom ainsi que le mot de passe. Sélectionner et valider Rigths and Profile en utilisant la roue codeuse.
- Modifier les droits (niveau de privilège) du nouvel utilisateur.
- Par défaut, le nouvel utilisateur utilise le profil utilisateur par défaut. Si l'utilisateur fait usage d'un profil utilisateur indépendant ou différent, ceci modifiera son profil utilisateur. Si l'on crée un nouveau profil utilisateur de cette manière, il est créé avec le profil par défaut.

Outre les utilisateurs qui sont listés, il y a toujours un administrateur masqué.
Il est impossible de modifier ou d'effacer cet administrateur.

Son nom d'utilisateur est ***ADMIN*** et il utilise le profil utilisateur par défaut.
Le login est activé dès lors qu'il y a au moins un utilisateur dans la liste visible.
La présence de ADMIN empêche une réelle sécurité de la console. Cependant, ceci garanti que l'on ne perdra jamais le contrôle de celle-ci.

2.16.4 Effacement d'un utilisateur

Pour effacer un utilisateur, il est indispensable d'avoir les droits administrateur :

- Aller dans le menu ***Tools***
- Aller dans ***USER / CONFIGURATION***
- Sélectionner l'utilisateur à effacer
- Appuyer sur DELETE USER
- L'utilisateur disparaît. S'il était le seul à utiliser un certain profil utilisateur, ce profil est aussi effacé.

Noter que l'on ne peut pas s'effacer soi-même de la liste.

2.16.5 Droits des utilisateurs *

Pour modifier les droits (niveau de privilège) d'un utilisateur, il est indispensable d'avoir les droits administrateur :

- Aller dans le menu ***Tools***
- Aller dans ***User/Setup***
- Editer le champ des droits de l'utilisateur à modifier

Ceci est possible dans la mesure où l'on est dans le menu « user manager » et que l'on a les droits administrateurs. Si l'on modifie ses propres droits administrateur, l'accès à ce menu se verrouille et l'on en sort automatiquement.

A ce moment, les privilèges suivant sont disponibles :

PLAYBACK :

- L'utilisateur peut se servir des fonctions de restitution.
- Il peut charger un show
- Il n'a aucun accès à aucune fonction qui pourrait apporter une modification au contenu d'un show, autre que les paramètres de restitution.
- Même si l'utilisateur a modifié les paramètres de restitution, le show ne sera pas sauvegardé. Au démarrage suivant de la console, ou la prochaine fois que ce show est chargé, l'intégrité de celui-ci n'aura pas été compromise.

PROGRAMMING PRESETS :

- L'utilisateur peut, en plus, créer des Presets, tout autre type de programmation lui est interdit.

PROGRAMMING :

- L'utilisateur à plein accès à toutes les fonctions de la console, exceptée à la gestion d'utilisateurs (user management) , à la mise à jour logicielle et aux « mondes » (worlds) de programmation.

PROGRAMMING WORLDS :

- L'utilisateur peut, en plus, créer ou modifier des « mondes » (worlds) de programmation.

ADMINISTRATEUR (ADMINISTRATOR) :

- En plus de toutes les autres fonctions, le contrôle utilisateur (user management) ainsi que la mise à jour logicielle de la console sont disponibles pour l'utilisateur.

Certains utilisateurs de **grandMA** trouveront intéressant de créer un profil avec uniquement les droits de PLAYBACK pour leur propre usage. Après avoir fini de programmer, ils pourront se relogger en tant qu'utilisateur exclusivement Playback , de manière à être sur de ne rien modifier dans le show nouvellement programmé (bien évidemment, il leur est nécessaire de sauvegarder le show avant de se délogger et de se relogger en tant q'utilisateur Playback !).
Il n'est pas nécessaire de sauvegarder la totalité des données de la console après avoir fait des modifications dans la gestion des utilisateurs (user manager). Toutes les données du User manager sont automatiquement sauvegardées lors de la fermeture du menu User Manager .

2.16.6 Login *

Le Login n'est activé que s'il y a au moins un utilisateur dans la liste des usagers (menu Tools / User Configuration).
Login manuel :

- Aller dans le menu ***Tools***
- Appuyer sur la touche Login

Ne jamais appuyer sur la touche Login sans connaître le mot de passe, sans quoi il ne serait plus possible de se loger que sous « ADMIN ».
Tous les écrans tactiles affichent LOGIN, et un nom d'utilisateur valide doit être entrée.
Pendant le Login, toutes les fonctions de la console sont verrouillées.
Le Login n'interfère pas avec la restitution (playback). Tous les programmes continuent à être exécutés normalement.
Après un Login réussi, les vues du profil utilisateur correspondant sont affichées sur les écrans.
De plus, les réglages par défaut et les réglages de setup précédemment sauvegardés par l'utilisateur sont automatiquement rechargés.
Si un utilisateur charge un show pour la toute première fois (il n'a jamais utilisé ce show avant), ce show sera chargé avec le profil utilisateur précédemment utilisé et non avec le sien. Si nécessaire, son profil utilisateur personnel peut être chargé après coup.

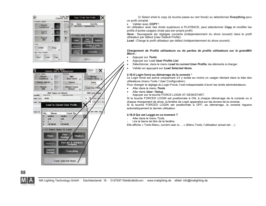
2.16.7 Sauvegarder * ou Charger des Profils

Les profils utilisateurs sont sauvegardés séparément des shows et peuvent, de ce fait, être chargés pour tout autre show après coup.

- Aller dans le menu ***Tools***, dans ***User/Setup***.
- Dans la liste **User Profile List**, sous les noms existant, dans une **nouvelle** ligne, entrer un nom pour le nouveau profil.
- Sélectionner la cellule Utilisateur (User) sous **User List** dans la colonne **Profile**. Appuyer sur la molette d'encodeur, sélectionner le profil et valider en appuyant une nouvelle fois sur la roue codeuse.

Si cet utilisateur est loggé, les réglages seront sauvegardés dans ce profil lors de la sauvegarde du profil (Save User Defaults).
Si l'utilisateur n'est pas loggé, un message indiquant que le profil est vide lui est transmis. Valider le message ainsi que l'une des boîtes de dialogue qui s'ouvrent :

1) Select a profile



2) Select what to copy (la touche passe au vert foncé) ou sélectionner **Everything** pour un profil complet.

- Valider avec ***COPY*** !

Un utilisateur avec des droits supérieurs à PLAYBACK, peut sélectionner **Copy** et modifier les profils d'autres usagers (mais pas son propre profil)

Save : Sauvegarde les réglages courants (indépendamment du show courant) dans le profil utilisateur par défaut (User Default Profile)

Load : Charge le profil utilisateur par défaut (indépendamment du show courant).

Chargement de Profils utilisateurs ou de parties de profils utilisateurs sur la grandMA Micro :

- Appuyer sur ***Tools***.
- Appuyer sur Load **User Profile List**.
- Sélectionner, dans le menu ***Load to current User Profile***, les éléments à charger.
- Valider en appuyant sur ***Load Selected Items***.

2.16.8 Login forcé au démarrage de la console *

Le Login forcé est activé uniquement s'il y existe au moins un usager déclaré dans la liste des utilisateurs (menu Tools / User Configuration).

Pour changer le réglage du Login Forcé, il est indispensable d'avoir les droits administrateurs.

- Aller dans le menu ***Tools***.
- Aller dans ***User / Setup***.

\- Appuyer sur la touche FORCE LOGIN AT DESKSTART.

Si la touche FORCED LOGIN est positionnée à ON, à chaque démarrage de la console ou à chaque chargement de show, la fenêtre de Login apparaîtra sur les écrans de la console.

Si la touche FORCED LOGIN est positionnée à OFF, au démarrage, la console loguera automatiquement le dernier utilisateur.

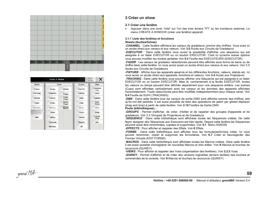
2.16.9 Qui est Loggé en ce moment ?

\- Aller dans le menu Tools.

\- Lire la barre de titre de la fenêtre.

Elle affiche « Tools Menu, current user is..... » (Menu Tools, l'utilisateur actuel est ...)

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



3 Créer un show

3.1 Créer une fenêtre

- Appuyer dans une zone "vide" sur l'un des trois écrans TFT ou les moniteurs externes. Le menu CREATE A WINDOW (créer une fenêtre) apparaît.

3.1.1 Liste des fenêtres et fonctions

Sheets (feuilles/fiches):

-CHANNEL : Cette fenêtre affichera les canaux de gradateurs comme des chiffres. Vous avez ici un accès direct aux canaux et aux valeurs. Voir **3.5** Accès aux Circuits de Gradateurs

-EXECUTOR : Dans cette fenêtre vous aurez la possibilité d'afficher une séquence qui est assignée à un fader EXECUTOR ou un bouton EXECUTOR. C'est ici qu'entre autres options vous pouvez modifier les durées globales Voir **5.3** Feuille des EXECUTEURS (EXECUTOR)

-FADER : Les canaux de gradateur sélectionnés peuvent être affichés sous forme de barre ou de chiffre dans cette fenêtre. Ici vous aurez aussi un accès direct aux canaux et aux valeurs. Voir 3.5 Accès aux Circuits de Gradateurs

-FIXTURE : Affiche tous les appareils asservis et les différentes fonctions, valeurs, statuts etc. Ici vous aurez un accès direct aux appareils, fonctions et valeurs. Voir **3.4** Accès aux Projecteurs

-TRACKING : Dans cette fenêtre vous pouvez afficher une Séquence qui est assignée à un fader EXECUTOR ou un bouton EXECUTOR. Mais là, contrairement à la feuille EXECUTOR, toutes les valeurs ou temps peuvent être affichés séparément pour une séquence entière. Les scènes (Cues) sont affichées verticalement avec les canaux et les données des appareils affichées horizontalement. Toute valeur/durée peut être modifiée indépendamment pour chaque canal. Voir **5.4** Feuille de SUIVI (TRACKING)

-DMX : Dans cette fenêtre tous les canaux de sortie DMX sont affichés comme des chiffres, tels qu'ils ont été patchés. Il est aussi possible de faire des opérations de patch par glisser-déplacer (drag and drop) à partir de cette fenêtre. Voir **2.10** Fenêtre de Sortie DMX

Pools (bibliothèques) :

-GROUPS : Permet d'afficher, de créer, d'éditer et de rappeler des groupes d'appareils et de gradateurs. Voir 3.3 Groupes de Projecteurs et de Gradateurs

-SEQUENCE : Dans cette bibliothèque sont affichées toutes les Séquences créées. De cette façon assigner des Séquences aux Executors est très rapide. Depuis cette fenêtre les Séquences peuvent aussi être renommées, copiées et supprimées. Voir **5.1** Menu ASSIGN

-EFFECTS : Pour afficher et rappeler des Effets. Voir **6** Effets

-FORMS : Dans cette bibliothèque sont affichés tous les formulaires/formes créés. Ici vous pouvez renommer, copier et supprimer les formulaires. Voir **6.7** Créer et Sauvegarder des Formes Virtuels (EDIT FORMS)

-MACROS : Dans cette bibliothèque sont affichées toutes les Macros créées. Dans cette fenêtre il est aussi possible d'enregistrer de nouvelles Macros et d'en éditer. Voir **9** Macros et touches de raccourcis (QUIKEY)

-VIEWS : Pour afficher et rappeler des Vues (organisation des fenêtres). Voir **3.2.2** Vues

-QUIKEY : Permet d'afficher et de créer des versions logicielles (écrans tactiles) des touches et commandes de la console. Voir **9** Macros et touches de raccourcis (QUIKEY)

-TIME CODE : Enregistrer, Restituer, Editer et Sauvegarder des opérations contrôlées par SMPTE LTC Timecode. Voir **8.1** Time Code

-MAtricks : Ici vous pouvez créer, sauver et rappeler différents groupes de sélections. Et vous pouvez copier ou déplacer des valeurs qui ont été affectées par la fonction de recopie circulaire (Circular Copy) d'un appareil à l'autre. Voir **3.9** MAtricks

-Worlds : Ici vous pouvez créer, rappeler ou gérer ce que l'on appelle des « Mondes » (Worlds). Les Mondes sont importants lorsque vous voulez par exemple travailler dans le mode Multi-Utilisateur ou lorsque vous voulez juste rendre des appareils « invisibles ». Voir **15.7** Domaines

-Channel Pages, Fader Pages, Button Pages : Dans cette bibliothèque, les « boutons » seront affichés pour toutes les pages. Les pages peuvent être rappelées rapidement en cliquant simplement dessus. Ici vous pouvez changer le nom des pages, les copier ou les supprimer. Voir **5.5** Administration d'une Page.

-Bitmap Effects : Ici vous pouvez créer, rappeler ou gérer des Bitmap-Effects.

Presets :

PAN / TILT, DIMMER, GOBO, COLOUR, BEAM, FOCUS, CONTROL, SHAPERS et ALL:
Permet de créer, éditer et rappeler des PRESETS avec leur nom et leur numéro. Voir **3.7** Créer et rappeler des Presets

Other :

-COMMAND LINE : Liste par nom les commandes exécutées. Permet aussi de taper de nouvelles lignes de commande au clavier. Voir **10** Ligne de commande

-CLOCK : Affiche à l'écran une horloge analogique ou numérique. Permuter l'affichage en pressant le bouton Analog.

-AGENDA : Dans ce menu vous pouvez programmer des déclenchement automatiques en fonction de la date / de l'heure ou du lever / coucher du soleil. Voir **9.3** Menu Agenda

-DESK STATUS : Affiche la version du logiciel :

VXWORKS : Système d'exploitation avec la date

GrandMA : Programme principal avec la date. Si cette ligne est affichée en vert, alors la table supporte 4096 canaux DMX.

-IO SUBSYSTEM : Programme du second ordinateur intégré (Motorola) Internas, charge systèmes, etc.

-Net Log : (Actuellement sans objet)

-Chat : Pour communiquer (Chat) avec d'autres utilisateurs **grandMA** sur le réseaux.

-Stage : Pour afficher une représentation simplifiée des la scène avec tous les appareils. Dans cette fenêtre les faisceaux de lumière seront affichés seulement comme des lignes. Pour les Scanners ayant des canaux de couleur ou un canal de Dimmer et pour lesquels une couleur a été assignée, les lignes représentent à la fois les couleurs et les positions des faisceaux. De plus les appareils peuvent être sélectionnés directement en cliquant dessus. Voir **2.2.3** Position des Appareils asservis et **2.2.5** Régler des groupes d'Appareils Asservis, assigner des Couleurs aux canaux de Gradateurs

-Clear Screen : Ferme toutes les fenêtres de cet écran (mais pas les affichages sauvegardés)

X

- Ferme cette fenêtre sans enregistrer les modifications.

Sélectionnez la fenêtre à créer d'un clic gauche de la souris.

Si vous souhaitez déplacer la fenêtre nouvellement crées, cliquez et déplacez le bord de la fenêtre.

Il existe 3 façons d'agrandir ou de réduire une fenêtre : Placez le curseur sur la bord inférieur ou droit ou encore le coin de la fenêtre. Vous devez voir apparaître une petite flèche double à côté du curseur. Cliquez et déplacer le curseur en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris.

En déplaçant la souris vous pouvez redimensionner la fenêtre à votre convenance.

L'une des façons les plus efficace de travailler avec la **grandMA** est d'utiliser les écrans tactiles et les roues codeuses situées à côté des écrans.

3.1.2 Supprimer une fenêtre

- Presser une fois la touche DELETE. Faire un clic droit sur la barre de titre de la fenêtre.

Ou :

- Cliquer dans le coin gauche (point jaune) de la barre de titre. Dans la fenêtre suivante, confirmer par YES ou DELETE

Ou :

- En pressant simultanément les touches VIEW en haut et en bas, toutes les fenêtre de l'écran TFT se ferment.

3.1.3 Défilement avec les touches « matérielles » UP et DOWN

- Appuyer sur les touches « matérielles » UP et DOWN fait défiler la page vers le haut ou le bas dans fenêtre active (barre de titre en bleu foncé)

Appuyer sur les touches UP ou DOWN tout en maintenant la touche contraire appuyée (DOWN ou UP) renvoie au début ou à la fin de la page.

Si il y a une fenêtre popup active à l'écran, les touches « matérielles » UP et DOWN fonctionnent comme les touches « logicielles » pour la navigation dans la boîte de dialogue.

3.1.4 Ouverture Ponctuelle des fenêtres

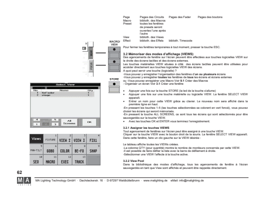
Les fenêtres importantes peuvent être ouvertes ponctuellement et rapidement sur l'écran de droite.

Cette fonctionnalité est particulièrement utile sur les grandMA light et ultra-light

Maintenir enfoncée la touche List.

En appuyant brièvement sur les touches de fonction, les fenêtres correspondantes s'ouvriront et pourront être refermées ensuite.

	Appuyer 1 fois	Appuyer 2 fois	Appuyer 3 fois
Channel	Feuille des Circuits	Feuille des Faders	
Fixture	Feuille des Projecteurs	Fenêtre Scène	
Group	biblioth. des Groupes	biblioth. des Domaines	
Sequence	biblioth. des Sequences		
Executor	Feuille des Executors	Feuille Tracking	



Page	Pages des Circuits	Pages des Fader	Pages des boutons
Macro	biblioth. des Macros		
Preset	toutes les fenêtres de presets seront ouvertes l'une après l'autre		
View	biblioth. des Views		
Effect	biblioth. des Effets	biblioth. Timecode	

Pour fermer les fenêtres temporaires à tout moment, presser la touche ESC.

3.2 Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS)

Des agencements de fenêtre sur l'écran peuvent être affectées aux touches logicielles VIEW sur la droite des écrans tactiles et des écrans externes.
Les touches matérielles VIEW situées à côté des écrans tactiles peuvent être utilisées pour accéder directement aux touches logicielles VIEW des écrans.
A quoi peut servir une touche (logicielle) ?
-Vous pouvez y enregistrer l'organisation des fenêtres d'**un ou plusieurs** écrans
-Vous pouvez y enregistrer **toutes** les fenêtres de **tous** les écrans et écrans externes
ou -Vous pouvez enregistrer une Macro Voir **9.1** Créer des Macros
- Organiser un écran Voir **3.1** Créer une fenêtre

- Appuyer une fois sur la touche STORE (la led de la touche s'allume)
- Appuyer une fois sur une touche matérielle ou logicielle VIEW. La fenêtre SELECT VIEW apparaît.
- Entrer un nom pour cette VIEW grâce au clavier. Le nouveau nom sera affiché dans la première ligne en haut.

-En pressant les touches 1-5 (les touches sélectionnées se colorent en vert foncé), vous pouvez choisir les écrans qui seront mémorisés.
-En pressant la touche ALL SCREENS, ce sont tous les écrans qui sont sélectionnés pour être sauvegardés sur la touche VIEW.

- Avec les touches OK et ENTER vous terminez l'enregistrement.

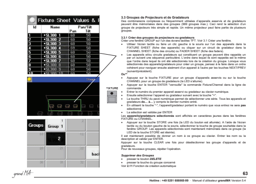
3.2.1 Assigner les touches VIEWS

Tout agencement de fenêtres sur l'écran peut être assigné à une touche VIEW.
Cliquer sur la touche VIEW avec le bouton droit de la souris. La fenêtre SELECT VIEW apparaît.
Dans cette fenêtre, faire un clic gauche sur la VIEW désirée :

Le tableau affiche toutes les VIEWs créées.
-La colonne QTY (pour quantité) montre le nombre de moniteurs concernés par cette VIEW.
-Il est possible de faire défiler la liste avec la barre de défilement à droite.
-Sélectionner une VIEW l'affecte à la touche active.

3.2.2 View Pool

Dans la bibliothèque des modes d'affichage, tous les agencements de fenêtre à l'écran sauvegardés en tant que View sont affichés et peuvent être rappelés directement.



3.3 Groupes de Projecteurs et de Gradateurs

Des combinaisons complexes ou fréquemment utilisées d'appareils asservis et de gradateurs peuvent être mémorisées dans des groupes (999 groupes max.). Ceci rend la sélection d'un groupe de projecteurs très simple et rapide. Un même projecteur peut faire partie de plusieurs groupes.

3.3.1 Créer des groupes de projecteurs ou gradateurs

Créer une fenêtre GROUP sur l'un des écrans tactiles TFT. Voir 3.1 Créer une fenêtre.

- Utiliser l'écran tactile ou faire un clic gauche à la souris sur l'un des appareils dans la FIXTURE SHEET (fiche des appareils) ou cliquer sur un circuit de gradateur dans la CHANNEL SHEET (fiche des circuits) ou FADER SHEET (fiche des faders).
- Les appareils et/ou circuits gradateurs qui constituent un groupe peuvent être rappelés un par un suivant une séquence particulière. L'ordre dans lequel ils sont rappelés est le même que l'ordre dans lequel ils ont été sélectionnés lors de la création du groupe. Lorsque vous sélectionnés des appareils/gradateurs pour créer un groupe, pensez à le faire dans un ordre cohérent pour naviguer ensuite aisément d'un appareil à l'autre par les touches NEXT/PREV (suivant/précédent).

Ou""

FIXTURE

- Appuyez sur la touche FIXTURE pour un groupe d'appareils asservis ou sur la touche CHANNEL pour un groupe de gradateurs (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche ENTER "verrouille" la commande Fixture/Channel dans la ligne de commande
- Entrer le numéro du premier appareil asservi ou gradateur au clavier numérique.
- Ensuite sélectionner l'appareil ou gradateur suivant avec la touche "+".
- La touche THRU du pavé numérique permet de sélectionner une série. Tous les appareils et gradateurs **de… à…** y compris le dernier numéro entré.
- En utilisant la touche "-", l'appareil/gradateur portant le numéro que vous entrez ne sera **pas** sélectionné.
- La sélection est validée par ENTER

Les **appareils/gradateurs sélectionnés** sont affichés en caractères jaunes dans les fenêtres FIXTURE ou CHANNEL.

- Appuyer sur la touche STORE une fois (la LED du bouton est allumée). A l'aide de l'écran tactile ou du bouton gauche de la souris, sélectionner la touche de groupe souhaitée dans la fenêtre GROUP. Les appareils sélectionnés sont maintenant mémorisés dans ce groupe (la LED de la touche STORE est éteinte).

Il est maintenant possible de donner un nom à ce groupe au clavier. Entrer les nom ou la description et valider par ENTER.

Appuyer sur la touche CLEAR une fois pour désélectionner les groupe d'appareils et de gradateurs.

Pour de nouveaux groupes, répéter l'opération.

Supprimer des Groupes

- presser le bouton ***DELETE***
- presser la touche du groupe concerné

Voir **2.11** Fonction de création automatique

3.3.2 Rappeler des groupes

Les groupes peuvent être rappelés par :

- Un clic gauche à la souris
- Un appui sur l'écran tactile
- Presser la touche GROUP une fois, entrer le numéro du groupe au clavier et confirmer par ENTER.
- Presser la touche GROUP une fois. Presser la touche ENTER une fois affiche GROUP dans la ligne de command. Ensuite entrer le numéro du groupe au pavé numérique et valider par ENTER pour rappeler le groupe.

En appuyant sur la touche CLEAR une fois, tous les appareils/gradateurs sélectionnés sont désélectionnés (plus affichés dan jaune).
Procéder comme décrit ci-après pour activer séparément les appareils/gradateurs sélectionnés groupes appelés, dans l'ordre souhaité/d'enregistrement :

- Touche NEXT une fois dans un groupe ou une sélection : suivant
- Touche PREV une fois dans un groupe ou une sélection : précédent
- Appuyer une fois sur la touche SET re-sélectionne tous les appareils asservis et gradateurs dans un groupe.

Si il existe plus de groupes que ne peut en afficher la fenêtre GROUP, il est possible de faire défiler le contenu de chaque fenêtre active (barre de titre en bleu foncé) sur chaque écran en utilisant les roues codeuses sur la droite de chaque écran tactile, ou avec les touches haut/bas.

3.3.3 Déplacer des touches de groupes dans une fenêtre**

- Presser la touche MOVE (déplacer) une fois (la LED de la touche s'allume).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer et tenir appuyée la touche du groupe (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche à l'endroit désiré dans la fenêtre puis la relâcher.

ou

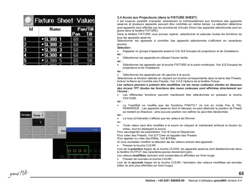
- Appuyer deux fois sur ***MOVE*** (***la LED clignote***).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer sur le groupe et tenir appuyé (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche entre deux autres boutons dans cette fenêtre puis la relâcher.

3.3.4 Copier des groupes**

- Presser la touche COPY une fois (la LED s'allume)
- Sélectionner la touche du groupe désiré dans la fenêtre GROUP. En sélectionnant plusieurs groupes l'un après l'autre, il est possible de les copier ensemble.
- Presser la touche AT (copier… vers…) une fois (la LED s'allume)
- Cliquer là où le groupe doit être copié dans la fenêtre GROUP.

Valider par ENTER.

Les fonctions de Déplacement, Copie et Effacement peuvent être utilisées aussi pour les Boutons de restitutions (Executors), les Pages, les Séquences ou les Effets.





3.4 Accès aux Projecteurs (dans la FIXTURE SHEET)

Il est toujours possible d'accéder directement et individuellement aux fonctions des appareils asservis et plusieurs appareils peuvent être contrôlés en même temps. La sélection détermine quel appareils sont affectés par les procédures d'Accès Direct (les appareils sélectionnés sont en jaune dans la fenêtre FIXTURE).

Dans la fenêtre FIXTURE vous pouvez repérer, sélectionner et exécuter toutes les fonctions de tous les appareils asservis.

Sélectionner les appareils à contrôler (les appareils sélectionnés s'affichent en caractères jaunes).

Sélection :

- Rappeler un groupe d'appareils asservis Voir **3.3** Groupes de projecteurs et de Gradateurs

ou :

- Sélectionner les appareils en utilisant l'écran tactile

ou :

- Sélectionner les appareils par la touche FIXTURE et le pavé numérique. Voir **3.3** Groupes de projecteurs et de Gradateurs

ou :

- Sélectionner les appareils par clic gauche à la souris.

Sélectionner la fonction désirée en cliquant sur touche correspondante dans la barre des Presets. Activer la Barre de Contrôle des Presets. Voir 3.4.8 Options de la fenêtre Fixture.

Les valeurs peuvent à présent être modifiées via les roues codeuses situées en dessous des écrans TFT (toutes les fonctions des roues codeuses sont affichées directement sur l'écran) :

- Les différentes fonctions peuvent maintenant être sélectionnée en pressant la touche FEATURE.

ou :

- Le TrackBall ne modifie que les fonctions PAN/TILT (si mis en mode Pan & Tilt). REMARQUE : Les appareils asservis dont le faisceau ne peut atteindre la position de Preset se mettent en Blackout ; ainsi aucune position non définie ne peut être déclenchée.

ou :

- La roue (d'intensité) n'affecte que les valeurs de Dimmer.

ou :

- Toute valeur peut être modifiée à la souris en cliquant et maintenant enfoncé le bouton du milieu, tout en déplaçant la souris.

Pour sauvegarder les paramètres, Voir **4** Cues et Séquences

Pour créer des Presets, Voir **3.7** Créer et rappeler des Presets

Pour appeler ou créer des Effets, Voir **6** Effets

Si vous souhaitez modifier la sélection **ou** les valeurs actives des appareils :

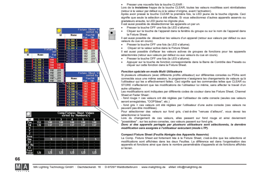
- Presser la touche CLEAR :

Lors de la **première** frappe de la touche CLEAR, les appareils asservis sont désélectionnés dans la fenêtre OUTPUT (les caractères jaunes deviennent gris).

Les valeurs **modifiées** (actives) sont conservées et affichées sur fond rouge.

- Presser de nouveau la touche CLEAR :

Lors de la **seconde** frappe de la touche CLEAR, l'activation des valeurs modifiées est annulée (elles ne sont plus affichées sur fond rouge).



- Presser une nouvelle fois la touche CLEAR :

Lors de la **troisième** frappe de la touche CLEAR, toutes les valeurs modifiées sont réinitialisées (retour à la valeur par défaut ou à la valeur d'origine, avant l'activation).
Après avoir pressé la touche CLEAR la première fois, la LED jaune de la touche clignote. Ceci signifie que seule la sélection a été effacée. Si vous sélectionnez d'autres appareils asservis ou gradateurs ensuite, la LED jaune ne clignote plus.
Il est aussi possible de désélectionner les appareils un par un.

- Presser la touche OFF une fois (la LED s'allume).
- Cliquer sur la touche de l'appareil dans la fenêtre du groupe ou sur le nom de l'appareil dans la Fixture Sheet.

Il est aussi possible de désactiver les valeurs d'un appareil (retour aux valeurs par défaut ou aux valeurs du cue en cours).

- Presser la touche OFF une fois (la LED s'allume).
- Cliquer sir la valeur active dans la Fixture Sheet.

Il est aussi possible d'effacer les valeurs actives de groupes de fonctions pour les appareils sélectionnés (retour aux valeurs par défaut ou aux valeurs du cue en cours).

- Presser la touche OFF une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche de fonction correspondante dans la Barre de Contrôle des Presets ou cliquer sur cette fonction dans la Fixture Sheet.

Fonction spéciale en mode Multi Utilisateurs

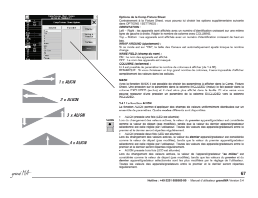
Si plusieurs utilisateurs (avec différents profils utilisateur) sur différentes consoles ou PDAs sont connectés sous une même session, le programme n'assignera les changements de valeurs qu'à l'utilisateur qui les a effectivement faites. Ceci signifie que les commandes telles que CLEAR ou STORE n'affecteront que les modifications de l'utilisateur lui même, sans affecter le travail d'un autre utilisateur.
Les modifications sont indiquées par différents codes de couleur dans les Fixture Sheet, Channel Sheet et Fader Sheet :
- fond rouge = ces valeurs ont été réglées par l'utilisateur de cette console (seules ces valeurs seront enregistrées, "OOPSées", etc.)
- fond gris = ces valeurs ont été réglées par l'utilisateur d'une autre console (ces valeurs ne peuvent pas être modifiées).

Pour sélectionner des valeurs sur fond gris, c'est-à-dire "venues d'ailleurs", vous devez les sélectionner à l'avance.
Lors du changement de ces valeurs, elles passent sur fond rouge et ainsi deviennent "possédées" ; sur les autres consoles, ces valeurs passent sur fond gris.
Donc si des appareils partagés par plusieurs utilisateurs sont sélectionnés, la dernière modification sera assignée à l'utilisateur exécutant (mode LTP).

Compact Fixture Sheet (Feuille Abrégée des Appareils Asservis)

La Comp. Fixture Sheet est fortement liée à la Fixture Sheet, c'est-à-dire que les sélections et modifications sont affichées dans les deux Feuilles. La différence est dans l'organisation des appareils et fonctions ainsi que dans le nombre paramétrable d'appareils et de fonctions affichés à l'écran.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



1 x ALIGN

2 x ALIGN

3 x ALIGN

4 x ALIGN

Options de la Comp.Fixture Sheet

Contrairement à la Fixture Sheet, vous pouvez ici choisir les options supplémentaire suivante dans OPTIONS / SETTINGS :

ORIENTATION :

Left – Right : les appareils sont affichés avec un numéro d'identification croissant sur une même ligne de gauche à droite. Régler le nombre de colonne avec COLUMNS.

Top – Bottom : Les appareils sont affichés avec un numéro d'identification croissant de haut en bas.

WRAP AROUND (ajustement) :

Si ce mode est sur "ON", la taille des Canaux est automatiquement ajusté lorsque le nombre change.

NAME FIELD (champ du nom) :

ON : Le nom des appareils est affiché.
OFF : Le nom des appareils est masqué.

COLUMNS (colonnes) :

Ici il est possible de paramétrer le nombre de colonnes à afficher (de 1 à 60)
REMARQUE : Si vous choisissez un trop grand nombre de colonnes, il sera impossible d'afficher complètement les valeurs dans les cellules.

MASK

Avec la fonction MASK il est possible de choisir les paramètres à afficher dans la Comp. Fixture Sheet. Une pression sur le paramètre dans la colonne INCLUDED (inclus) le fait passer dans la colonne EXCLUDED (exclus) et il n'est alors plus affiché dans la feuille. Et vice versa vous pouvez restaurer d'une pression un paramètre de la colonne EXCLUDED vers la colonne INCLUDED.

3.4.1 La fonction ALIGN

La fonction ALIGN permet d'appliquer des champs de valeurs uniformément distribuées sur un ensemble de paramètres. Quatre **modes** différents sont disponibles.

ALIGN

- ALIGN pressée une fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, la valeur du ***premier*** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du dernier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

- ALIGN pressée deux fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, la valeur du **dernier** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du premier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

- ALIGN pressée trois fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, la valeur de l'appareil/gradateur ***"au milieu"*** est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que les valeurs du **premier** et du **dernier** appareil/gradateur sélectionnés sont les plus modifiées par le réglage de l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

- ALIGN pressée quatre fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, les valeurs des **premier** et **dernier** appareils/gradateurs sont considérées comme les valeurs de départ (pas modifiées), tandis que la valeur de l'appareil/gradateur du **milieu** est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

3.4.2 Fonction PAUSE

Avec la fonction Pause, il est possible de figer momentanément un seul ou tous les paramètres des appareils asservis. Une fois la fonction Pause activée, plus aucun changement ne sera envoyé en sortie de la console. Mais il est toujours possible en interne de modifier et sauvegarder des fonctions des appareils. Le résultat est visible dans la fenêtre STAGE (scène virtuelle) mais pas sur la scène réelle.
Vous pouvez figer tous les paramètres d'un même appareil. Les appareils figés sont identifiés par une barre bleue à côté du nom et de toutes les fonctions.

- Presser la touche PAUSE un fois (la LED s'allume)
- Cliquer sur l'appareil ou la touche de l'appareil dans la fenêtre Group ou encore sur l'appareil dans la Fixture Sheet.

Il est aussi possible de figer un seul paramètre des appareils. Les paramètres figés sont affichés avec une barre bleue à côté du nom.

- Presser la touche PAUSE une fois (la LED s'allume)
- Cliquer sur les fonctions dans la Barre de Contrôle des Presets (activer la Barre de Contrôle des Presets Voir **3.4.8** Options de la fenêtre Fixture) ou directement sur les paramètres dans la Fixture Sheet.

Les appareils, fonctions ou paramètres figés peuvent être libérés également un par un ou ensemble.

- Presser la touche GO+ une fois (la LED s'allume).
- Cliquer sur l'appareil ou la touche de l'appareil dans la fenêtre Group ou encore sur l'appareil dans la Fixture Sheet.

ou :

Cliquer sur les fonctions dans la Barre de Contrôle des Presets ou directement sur les paramètres dans la Fixture Sheet.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



3.4.3 FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente) dans la fenêtre FIXTURE

En plus des classiques fonctions FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente), les temps peuvent être fixés de façon individuelle pour chaque paramètre dans la fenêtre FIXTURE.

Vous aurez besoin de ces arrangements quand créant des sélections, afin de pouvoir travailler avec différent VOUS FANEZ ou RETARDEZ des périodes pour différents paramètres.

- Presser la touche Values/Fades/Delays (sur l'image, seule "Fades" est affiché).

ou :

- En appuyant sur la touche TIME une fois, le mode de temporisation passe en FADE "".
- En appuyant sur la touche TIME une seconde fois, le mode de temporisation passe en DELAY "".

Si Automatic n'a pas été choisi dans la fenêtre des options, la permutation du mode de temporisation ne se fait pas. La fonction FADE ou DELAY n'est affichée que pour rappeler la fonction de la roue codeuse. Voir **3.4.8** Options de la fenêtre Fixture.

Choisir une fonction à laquelle on veut attribuer une temporisation autre que la temporisation de base.

Il est alors possible de modifier les IND. FADE (temps de fondu INDinviduel) ou IND. DELAY (temps d'attente INDividuel) des appareils sélectionnés avec les roues codeuses. Plusieurs options sont disponibles lors des réglages.

Choisir les options :

Un second bouton affichant l'option en cours est situé au dessus de la roue codeuse de gauche.

En pressant ce bouton il est possible de sélectionner l'option suivante dans la liste.

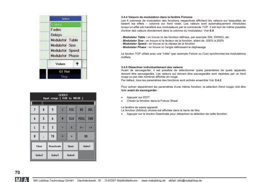
ou :

Une pression la flèche sur la droite du bouton fait apparaître un menu dans lequel toutes les options sont affichées et peuvent être sélectionnées :

- ***Single (For Active)*** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque fonction (Attribut). Si "Single For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- ***Feature (For Active)*** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque Feature (par exemple Gobo1, signifiant par exemple Gobo1 et Gobo1 Rotation). Si "Feature For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- ***All (For Active)*** : Toutes les temporisations de tous les Attributs sont réglées. Si "All For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- ***Defined (For Active)*** : Les temporisations peuvent être réglées pour les Attributs activés. Appuyer sur la flèche à gauche du bouton Defined pour faire apparaître le menu "Define Attributes to Set Time" (Définir les Attributs pour Régler la Temporisation).

Sélectionner des Attributs :

Dans ce menu tous les Attributs sont affichés sur fond vert (sélectionné) ou noir (désélectionné). Presser sur l'une des fonctions la sélectionne ou désélectionne alternativement.



3.4.4 Valeurs de modulation dans la fenêtre Fixtures

Les 4 colonnes de modulation des fonctions respectives affichent les valeurs sur lesquelles se basent les effets – colonne sur fond violet. Les valeurs sont automatiquement introduites lorsqu'un effet est transféré aux modulateurs par la commande TOP. Il est tout de même possible d'entrer des valeurs directement dans la colonne du modulateur. Voir **6.8**

- ***Modulator Table :*** on trouve ici les fonction définies, par exemple SIN, SWING, etc
- ***Modulator Size :*** on trouve ici le facteur de la fonction, allant de -200% à 200%
- ***Modulator Speed :*** on trouve ici la vitesse de la fonction
- ***Modulator Phase :*** on trouve ici l'angle définissant le déphasage

Le bouton TOP utilisé avec une "cible" (par exemple Fixture ou Cue) synchronise les modulations d'effets.

3.4.5 Désactiver individuellement des valeurs

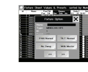
Avant de sauvegarder, il est possible de sélectionner quels paramètres de quels appareils doivent être sauvegardés. Les valeurs qui doivent être sauvegardée sont repérées par un fond rouge ou par des nombres affichés en rouge.
Par défaut, tous les paramètres des fonctions sont activés ensemble Voir **2.4.2**

Pour activer séparément les paramètres d'une même fonction, la sélection (fond rouge) doit être faite **avant de sauvegarder** :

- Appuyer sur EDIT
- Choisir la fonction dans la Fixture Sheet

La fenêtre de saisie apparaît.
La fonction (Attribut) choisie est affichée dans la barre de titre.

- Appuyer sur le bouton Deactivate pour désactiver la sélection de cette fonction.



3.4.6 Fixture Option

Il est possible dans la Fixture Sheet de régler différents paramètres de base pour chaque appareil.

- Presser ***EDIT***
- Appuyer sur l'un des appareils (Fixture) et la fenêtre Fixture Option apparaît.

Il est possible de renommer l'appareil grâce au clavier.

A côté de Type est affiché le type de l'appareil, à côté de ID se trouve numéro de l'appareil, et à côté de Patch l'adresse de départ de l'appareil.

- Presser la touche ***PAN NORMAL*** (devient PAN INVERSE) pour inverser le PAN
- Presser la touche ***TILT NORMAL*** (devient TILT INVERSE) pour inverser le TILT
- Presser la touche ***NO SWAP*** (devient SWAPPED) pour intervertir PAN et TILT. Ainsi le paramètre Pan sur la console contrôle le tilt de l'appareil et vice versa.
- Presser la touche ***WITH MASTER*** (devient NO MASTER sur fond bleu foncé) pour que le Dimmer soit indépendant du niveau du GRANDMASTER.

Si une modification a été faite dans cette fenêtre le nom de l'appareil apparaît sur fond bleu dans la Fixture Sheet. Il est aussi possible de régler ses paramètres au cours du patch des appareils. Voir **2.5** FIXTURES TYPES (ajouter de nouveaux types de projecteurs)

- Il est possible de passer d'un appareil à l'autre avec les touche <<< et >>>.
- La touche "X" ferme la fenêtre.

3.4.7 Fonction AUTO-SORT (tri automatique) dans la fenêtre FIXTURE

Presser la touche "Auto Cols" (fond sombre) pour faire passer automatiquement à gauche la colonne de la fonction qui est modifiée.

Lors de la sélection de Presets **ou** de fonctions dans la Presets Window (Voir **3.7** Créer et rappeler des Presets) la colonne correspondante passe à gauche dans la Fixture Sheet.

Presser la touche "Auto Rows" (fond sombre) pour faire remonter en haut du tableau les appareils sélectionnés, soit via les groupes, soit directement par la touche fixture et le pavé numérique.

3.4.8 Fonction SORT dans la Fixture Sheet

Presser la touche SORT pour mettre à jour le tri (voir ci-dessous) dans la Fixture Sheet.

3.4.9 Options de la Fixture Sheet

- Toucher l'écran tactile dans le coin gauche de la barre de titre (point jaune).

Ou :

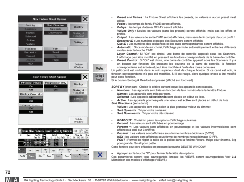
- Faire un clic droit à la souris sur la barre de titre.

La fenêtre NEW FIXTURE SHEET OPTIONS apparaît.

Si le bouton Sorting & Readout est pressé (affiché en caractères verts) :

Page Display :

En appuyant sur les fonctions correspondantes, les paramètres suivants seront considérés comme paramètres par défaut.



- ***Preset and Values :*** La Fixture Sheet affichera les presets, ou valeurs si aucun preset n'est utilisé.
- ***Fades :*** les temps de fondu FADE seront affichés.
- ***Delays :*** les temps d'attente DELAY seront affichés.
- ***Values Only :*** Seules les valeurs (sans les presets) seront affichés, mais pas les effets et profils.
- ***Output :*** Les valeurs de sortie DMX seront affichées, mais sans tenir compte d'aucun profil !
- ***Executor ID :*** Les numéros et pages des Executors seront affichés
- ***Cue ID :*** Les numéros des séquences et des cues correspondantes seront affichés.
- ***Automatic :*** Si ce mode est choisi, l'affichage permute automatiquement entre les différents modes avec la touche TIME.
- ***Layer Control :*** Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. L'affichage peut être modifié en pressant les boutons correspondants de la barre de contrôle.
- ***Preset Control :*** Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. Il y a un bouton par fonction. En pressant les boutons de la barre de contrôle, la fonction correspondante est activée et peut être modifiée à l'aide des roues codeuses.

Un petit carré est visible dans le coin supérieur droit de chaque bouton. Si ce carré est noir, la fonction correspondante n'a pas été modifiée. Si il est rouge, alors quelque chose a été modifié pour cette fonction.
Si le bouton Sorting & Readout est pressé (affiché sur fond vert) :

SORT BY (trier par) : Choisir le critère suivant lequel les appareils sont classés.
- ***Numbers*** : Les appareils sont triés en fonction de leur numéro dans la fenêtre Fixture.
- ***Names*** : Les appareils sont triés par nom.
- ***Selected*** : Les appareils **sélectionnés** sont placés en début de liste.
- ***Active*** : Les appareils pour lesquels une valeur est **active** sont placés en début de liste.

Sort Directions (sens du tri) :
- ***Values*** : Les appareils sont triés selon la plus grandeur valeur du dimmer.
- ***Sort Upwards*** : Tri par ordre croissant.
- ***Sort Downwards*** : Tri par ordre décroissant.

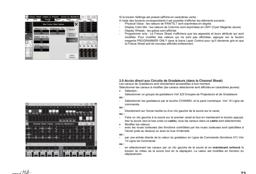
- ***READOUT*** : Choisir ici parmi les options d'affichage suivantes.
- ***Percent*** : Les valeurs sont affichées en pourcentage.
- ***Percent +*** : Les valeurs sont affichées en pourcentage et les valeurs intermédiaires sont affichées à côté sur 3 chiffres.
- ***Decimal*** : Les valeurs sont affichées sous forme nombres décimaux (0-255).
- ***HEX*** : les valeurs sont affichées sous forme de nombres hexadécimaux (0-FF).
- ***FONT*** : Permet de régler la taille de la police dans la fenêtre Fixture. Huge pour énorme, Big pour grande, Small pour petite.

Cette fenêtre peut être effacées en pressant la touche DELETE WINDOW.

- Appuyer sur la touche "X" pour fermer la fenêtre des options.

Ces paramètres seront tous sauvegardés lorsque les VIEWS seront sauvegardées Voir **3.2** Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS).

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de



Si le bouton Settings est pressé (affiché en caractères verts) :
A l'aide des boutons correspondants il est possible d'afficher les éléments suivants :

- Physical Value : les valeurs de PAN/TILT sont exprimées en degrés
- Display Color Mix : les valeurs de Colormix sont exprimées en CMY (Cyan Magenta Jaune)
- Display Wheels : les gobos sont affichés
- Programmer only : La Fixture Sheet n'affichera que les appareils et leurs attributs qui sont modifiés. Pour modifier des valeurs qui ne sont pas affichées, appuyer sur le bouton magenta PROGRAMMER ONLY dans la barre Layer Control pour qu'il devienne gris et que la Fixture Sheet soit de nouveau affichée entièrement.

3.5 Accès direct aux Circuits de Gradateurs (dans la Channel Sheet)

Les canaux de Gradateurs sont directement accessibles à tout moment.
Sélectionner les canaux à modifier (les canaux sélectionné sont affichés en caractères jaunes).

- Sélection :
- Sélectionner un groupe de gradateurs Voir **3.3** Groupes de Projecteurs et de Gradateurs

ou :

- Sélectionner les gradateurs par la touche CHANNEL et le pavé numérique. Voir 10 Ligne de commande.

ou :

- Directement sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris sur le canal.

ou :

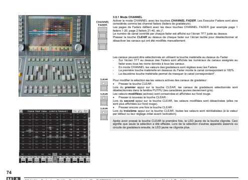
- Faire un clic gauche à la souris sur le premier canal et tout en maintenant le bouton appuyé, tirer la souris vers le bas (crée un **cadre**), tous les canaux dans ce **cadre** sont sélectionnés.
- Modifier les valeurs :
- avec les roues codeuses (les fonctions contrôlées par les roues codeuses sont spécifiées à l'écran juste au dessus) ou avec la roue d'intensité.

ou :

- par une entrée directe de la valeur du gradateur en Ligne de Commande (fonctions AT) Voir 10 Ligne de Commande

ou :

- en sélectionnant les canaux par un clic gauche de la souris et en **maintenant enfoncé** le bouton du milieu de la souris tout en le déplaçant. La valeur est modifiée en fonction du déplacement.



3.5.1 Mode CHANNEL

CHANNEL FADER

Activer le mode CHANNEL avec les touches ***CHANNEL FADER***. Les Executor Faders sont alors considérés comme les channel faders (faders de gradateurs).

Les pages de Faders défilent avec les deux touches CHANNEL FADER (par exemple page 1 faders 1-20, page 2 faders 21-40, etc.)".

Le numéro de canal contrôlé par chaque fader est affiché sur l'écran TFT juste au dessus.

Presser la touche ***CLEAR*** au dessus de chaque fader sur l'écran tactile pour désélectionner et désactiver les canaux qui ont été modifiés manuellement.

Les canaux peuvent être sélectionnés en utilisant la touche matérielle au dessus du Fader.

- Sur l'écran TFT au dessus des Faders sont affichés les numéraux de canaux assignés au fader avec tous les noms donnés à tous les canaux.
- En mode CHANNEL les valeurs des gradateurs sont réglées avec les Faders.
- La première touche matérielle en dessous du Fader monte le canal correspondant à 100%
- La deuxième touche matérielle permet de masquer le canal correspondant".

CLEAR

Pour modifier la sélection **ou** les valeurs actives des canaux de gradateur :

- Presser la touche CLEAR :

Lors du **premier** appui sur la touche CLEAR, les canaux de gradateurs sélectionnés sont désélectionnés dans la fenêtre PUTPU (les caractères jaunes deviennent gris).

CLEAR

Les valeurs **modifiées** (actives) sont conservées et affichées sur fond rouge.

- Presser à nouveau la touche CLEAR :

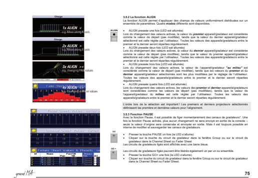
Lors du **second** appui sur la touche CLEAR, les valeurs modifiées sont désactivées (elles ne sont plus affichées sur fond rouge).

CLEAR

- Presser encore une fois la touche CLEAR :

Lors du **troisième** appui sur la touche CLEAR, toutes les valeurs sont réinitialisées (à la valeur par défaut ou leur réglage initial avant l'activation).

Après avoir pressé la touche CLEAR la première fois, la LED jaune de la touche clignote. Ceci signifie que seule la sélection a été effacée. Lors de la sélection d'autres appareils asservis ou circuits de gradateurs ensuite, la LED jaune ne clignote plus.



3.5.2 La fonction ALIGN

La fonction ALIGN permet d'appliquer des champs de valeurs uniformément distribuées sur un ensemble de paramètres. Quatre **modes** différents sont disponibles.

ALIGN

- ALIGN pressée une fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, la valeur du ***premier*** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du dernier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

- ALIGN pressée deux fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, la valeur du **dernier** appareil/gradateur est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que la valeur du premier appareil/gradateur sélectionné est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

- ALIGN pressée trois fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, la valeur de l'appareil/gradateur ***"au milieu"*** est considérée comme la valeur de départ (pas modifiée), tandis que les valeurs du **premier** et du **dernier** appareil/gradateur sélectionnés sont les plus modifiées par le réglage de l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

- ALIGN pressée quatre fois (LED est allumée)

Lors du changement des valeurs actives, les valeurs des **premier** et **dernier** appareils/gradateurs sont considérées comme les valeurs de départ (pas modifiées), tandis que la valeur de l'appareil/gradateur du **milieu** est celle réglée par l'utilisateur. Toutes les valeurs des appareils/gradateurs entre le premier et le dernier seront réparties régulièrement.

L'ordre lors de la sélection est important ! Les premiers et derniers projecteurs sélectionnés définissent les première et dernières valeurs pour l'alignement.

3.5.3 Fonction PAUSE

Avec la fonction Pause, il est possible de figer momentanément des canaux de gradateurs*. Une fois la fonction Pause activée, plus aucun changement ne sera envoyé en sortie de la console – seule la valeur d'origine sera conservée et envoyée en sortie. Mais il est toujours possible en interne de modifier et sauvegarder les canaux de gradateurs.

GO

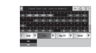
- Presser la touche PAUSE un fois (la LED s'allume)
- Cliquer sur la touche du circuit de gradateur dans la fenêtre Group ou sur le circuit de gradateur dans la Channel Sheet ou Fader Sheet.

Les circuits de gradateurs figés sont affichés avec une barre bleue.

GO+

Les circuits de gradateurs figés peuvent être libérés également un par un ou ensemble.

- Presser la touche GO+ une fois (la LED s'allume).
- Cliquer sur touche du circuit de gradateur dans la fenêtre Group ou sur le circuit de gradateur dans la Channel Sheet ou Fader Sheet.



3.5.4 FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente) dans la fenêtre CHANNEL

En plus des classiques fonctions FADE (temps de fondu) et DELAY (temps d'attente), les temps peuvent être fixés de façon individuelle pour chaque fonction dans la fenêtre CHANNEL (pas dans la fenêtre FADER CHANNEL).

- Ouvrir la fenêtre CHANNEL
- Presser la touche Values pour faire afficher Fades ou Delays

ou :

En appuyant sur la touche TIME une fois, le mode de temporisation passe en FADE. En appuyant sur la touche TIME une seconde fois, le mode de temporisation passe en DELAY .

Si Automatic n'a pas été choisi dans la fenêtre des options, la permutation du mode de temporisation ne se fait pas. La fonction FADE ou DELAY n'est affichée que pour rappeler la fonction de la roue codeuse. Voir **3.5.7** Options de la fenêtre Channel.

Il est alors possible de modifier les IND. FADE (temps de fondu INDinviduel) ou IND. DELAY (temps d'attente INDividuel) des gradateurs sélectionnés avec la roue codeuse de gauche.

Lors des modifications, différentes options peuvent être utilisées. Ces options peuvent être nécessaires lorsque des temps pour les appareils asservis et les gradateurs changent simultanément.

Choisir les options :

Un second bouton affichant l'option en cours est situé au dessus de la roue codeuse de gauche. En pressant ce bouton il est possible de sélectionner l'option suivante dans la liste.

ou :

Une pression la flèche sur la droite du bouton fait apparaître un menu dans lequel toutes les options sont affichées et peuvent être sélectionnées :

- ***Single (For Active)*** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque fonction (Attribut). Si "Single For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- ***Feature (For Active)*** : la temporisation peut être réglée individuellement pour chaque Feature (par exemple Gobo1, signifiant par exemple Gobo1 et Gobo1 Rotation). Si "Feature For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- ***All (For Active)*** : Toutes les temporisations de tous les Attributs sont réglées. Si "All For Active" est choisi, seules les temporisations pour les valeurs actives peuvent être changées.
- ***Defined (For Active)*** : Les temporisations peuvent être réglées pour les Attributs activés. Appuyer sur la flèche à gauche du bouton Defined pour faire apparaître le menu "Define Attributes to Set Time" (Définir les Attributs pour Régler la Temporisation).

Sélectionner des Attributs :

Dans ce menu tous les Attributs sont affichés sur fond vert (sélectionné) ou noir (désélectionné). Presser sur l'une des fonctions la sélectionne ou désélectionne alternativement.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

3.5.5 Fonction Link Fader dans la fenêtre CHANNEL

Si la fonction Link Fader est activée, les pages de CHANNEL ne correspondent plus aux numéraux par défaut mais à la plage active dans la fenêtre CHANNEL.

3.5.6 Fonction AUTO-SORT dans la fenêtre CHANNEL

Si la fonction AUTO-SORT est activée (touche sur fond noir), les canaux sélectionnés dans la fenêtre CHANNEL sont automatiquement placés en début de liste (en haut et à gauche).

Combiner les fonctions AUTO-SORT et Link Fader permet d'associer les canaux sélectionnés aux faders désirés en mode CHANNEL.

3.5.7 Options des fenêtres CHANNEL et Fader

Appuyer sur l'écran dans le coin gauche de la barre de titre (point jaune).

Ou :

Faire un clic droit à la souris sur la barre de titre. La fenêtre CHANNEL SHEETS OPTIONS apparaît.

Display

La fenêtre d'options pour Channel ou Fader apparaît.

Le bouton Display doit être pressé (fond vert).

Page Display (Values et Outputs seulement dans la fenêtre Fader) :

En appuyant sur les touches correspondantes, les options suivantes seront activées.

- ***Values only :*** les valeurs sont affichés.
- ***Fades :*** les temps de fondu FADE seront affichés.
- ***Delays :*** les temps d'attente DELAY seront affichés.
- ***Output :*** Les valeurs de sortie DMX seront affichées.
- ***Executor ID :*** Les numéros et pages des Executors sont affichés (valable seulement pour les touches Executor).
- ***Cue ID :*** Les numéros des séquences et des cues correspondantes sont affichés (valable seulement pour les touches Executor).
- ***Automatic :*** Si ce mode est choisi, l'affichage permute automatiquement entre les différents modes avec la touche TIME.
- ***Layer Control :*** Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. L'affichage peut être modifié en pressant les boutons correspondants de la barre de contrôle.
- ***Preset Control :*** Si "On" est choisi, une barre de contrôle apparaît sous les Scanners. Il y a un bouton par fonction. En pressant les boutons de la barre de contrôle, la fonction correspondante est activée et peut être modifiée à l'aide des roues codeuses.

Un petit carré est visible dans le coin supérieur droit de chaque bouton. Si ce carré est noir, la fonction correspondante n'a pas été modifiée. Si il est rouge, alors quelque chose a été modifié pour cette fonction.

Si le bouton Sorting & Readout est pressé (affiché sur fond vert) :

Page Sorting & Readout

Sorting & Readout

Sort by (trier par) :

Presser la touche correspondante pour définir le critère de tri dans la fenêtre.

- ***Numbers*** : Les canaux sont triés par numéro dans la fenêtre CHANNEL.
- ***Names*** : Les canaux sont triés par nom.
- ***Selected*** : Les canaux **sélectionnés** sont placés en début de liste.
- ***Active*** : Les canaux pour lesquels une valeur est **active** sont placés en début de liste.
- ***Values*** : Les canaux sont triés selon la plus grandeur valeur.

Sort Directions (sens du tri) :
- ***Sort Upwards*** : Tri par ordre croissant.
- ***Sort Downwards*** : Tri par ordre décroissant.

Readout :
Presser cette touche pour choisir le type d'affichage des valeurs.
- ***Percent*** : Les valeurs sont affichées en pourcentage.
- ***Percent +*** : Les valeurs sont affichées en pourcentage et en valeurs décimales à côté.
- ***Decimal*** : Les valeurs sont affichées sous forme nombres décimaux (0-255).
- ***HEX*** : les valeurs sont affichées sous forme de nombres hexadécimaux (0-FF).

Font : Permet de régler la taille de la police dans les fenêtres Channel ou Fixture. Huge pour énorme, Big pour grande, Small pour petite. Si le bouton Settings est pressé (affiché sur fond vert).
Orientation : Avec cette option, il est possible de choisir de trier les canaux de gauche à droite ou de droite à gauche / de haut en bas ou de bas en haut.
Wrap Around (ajustement) : Si ce mode est sur "ON", la taille des Canaux est automatiquement ajusté lorsque le nombre change.
Namefield (champ du nom) : Si ce mode est sur "ON", le nom des canaux est affiché.
Column (colonnes) : Le chiffre indique combien de canaux sont affichés par colonne. Cliquer sur ce chiffre pour entrer une nouvelle valeur au clavier. Valider par ENTER. Le nouveau chiffre est automatiquement pris en compte.
La fenêtre CHANNEL peut être effacées en pressant la touche Delete Window.

- Appuyer sur la touche "X" pour fermer la fenêtre des options.

Tous ces paramètres (hormis "LINK") seront sauvegardés lorsque les VIEWS seront sauvegardées Voir **3.2** Mémoriser des modes d'affichage (VIEWS).

3.5.8 Dimmer Option

Il est possible dans la Channel Sheet de régler différents paramètres de base pour chaque circuit de Gradateur.

- Presser la touche EDIT et appuyer sur le circuit de Gradateur choisi.

La fenêtre Channel Option apparaît.

Il est possible de renommer le circuit de Gradateur grâce au clavier.
A côté de Type est affiché le type du Gradateur, à côté de ID se trouve le numéro correspondant, et à côté de Patch l'adresse DMX de ce circuit Gradateur.
Presser la touche ***WITH MASTER*** (devient NO MASTER sur fond bleu foncé) pour que le circuit Gradateur soit indépendant du niveau du GRANDMASTER.
Si une modification a été faite dans cette fenêtre le numéro ou le nom du circuit Gradateur apparaît sur fond bleu dans la Channel Sheet.
Il est aussi possible de régler ses paramètres au cours du patch des circuits Gradateurs. Voir **2.2.2** Sélection des adresses DMX des Gradateurs
Il est possible de passer d'un circuit Gradateur à l'autre avec les touche <<< et >>>.

- La touche "X" ferme la fenêtre.



Les images des gobos sont affichées seulement si ils sont enregistrés dans la librairie.

3.6 Fonction SOLO

La fonction SOLO est pour ainsi dire le pendant de la fonction HIGHLIGHT. En mode SOLO, tous les Dimmers non sélectionnés prennent la valeur 0. C'est-à-dire que les séquences, effets, etc. s'exécuteront mais ne seront plus visibles. Ceci ne s'applique pas aux appareils pour lesquels l'option NO MASTER a été choisie dans SETUP / Patch Machines et dont les valeurs de dimmer ne seront donc pas modifiées. La fonction SOLO peut être activée par une touche de raccourci Quikey (Voir 9.2) ou en utilisant la touche matérielle HIGHLIGHT.

Pour cela dans SETUP / Défauts, sélectionner le bouton HIGHLIGHT IS SOLO (la touche HIGHLIGHT devient SOLO).

La touche matérielle exécute alors la fonction SOLO (LED allumée) ou aucune fonction (LED éteinte). Le raccourci Quikey HIGHLIGHT se comporte alors comme la touche matérielle HIGHLIGHT.

Si le bouton est sur HIGHLIGHT NORMAL, la touche matérielle Highlight exécute la fonction normale et la fonction SOLO ne peut être activée que par un raccourci Quikey.

3.7 Créer et rappeler des Presets

Certaines valeurs des fonctions (Attributs) des appareils seront souvent nécessaires. Par exemple les valeurs correspondants aux différentes couleurs de la roue de couleur. Ces valeurs peuvent être enregistrées en tant que Presets dans la fenêtre PRESET correspondante et y être ensuite rappelées.

Il est possible de créer automatiquement des presets (CREATE PRESETS) pour les appareils. Ces presets pré-enregistrés seront disponibles dans les fenêtres correspondantes aux Attributs. Voir **2.11** Fonction de création automatique

- Créer une fenêtre pour tous les presets qui seront utilisés – les sélectionner dans les bibliothèques de presets (preset-pools)
- Dans la fenêtre GROUP, sélectionner les appareils pour lesquels on souhaite créer un Preset. Sélectionner les appareils d'un appui sur l'écran ou d'un clic à la souris (les appareils doivent être affichés en jaune dans la fenêtre FIXTURE).
- Sélectionner le groupe de Presets pour lequel on souhaite créer un Preset. Utiliser l'écran tactile ou le clic gauche de la souris sur la barre de titre. Par exemple dans la fenêtre Preset pour l'Attribut PAN/TILT.

Les valeurs et positions peuvent être changés par :

- les roues codeuses (toutes les fonctions et assignations sont affichées au dessus des roues codeuses)

- le TrackBall (seulement PAN/TILT) si il est activé

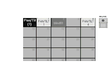
- la roue d'intensité (seulement les valeurs de Dimmer)

- bouton du milieu de la souris (clic gauche sur une valeur dans la fenêtre FICTURE ou CHANNEL, puis déplacer la souris tout en maintenant enfoncé le bouton du milieu de la souris pour modifier la valeur)

- Activer le TrackBall en pressant la touche TRACKBALL ON (le LED doit être allumée). Il est alors possible de contrôler les appareils sélectionnés par le TrackBall (PAN/TILT). Les valeurs (actives) modifiées sont repérées dans la fenêtre OUTPUT par le fond rouge.

Il existe deux types de Presets :

- ***Selective*** : peuvent être utilisés seulement avec les appareils pour lesquels les presets ont été enregistrés. Identifiés par un triangle rouge dans le coin supérieur gauche du bouton de Preset



enregistré.

- ***Universal*** : peuvent être utilisés avec tous les Scanners du **même type**, même si non enregistrés pour tous.

De plus il est possible d'enregistrer des presets affectant plusieurs Attributs sur une même touche. Ces presets peuvent être créé dans n'importe quel groupe de presets. Preset Filter ON : seuls les fonctions (Attributs) de ce groupe de Presets sont enregistrées dans ce preset. Preset Filter OFF : toutes les fonctions actives seront enregistrées dans ce preset.

- **Maintenir enfoncée** la touche STORE, faire une présélection en pressant les bouton appropriés (Universal, Selective, Preset Filter ON ou OFF).

- Relâcher la touche STORE (le LED s'allume). Sélectionner l'endroit que l'on souhaite dans la fenêtre PAN/TILT d'un simple appui sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris. Ces valeurs de Pan & Tilt sont à présent enregistrées à **cet** endroit (la LED de la touche STORE est éteinte).

- Entrer au clavier un nom pour le preset et valider par ENTER.

Pour enregistrer d'autres presets pour les mêmes appareils et mêmes fonctions, recommencer à partir de l'étape **3** (Voir **3.7.5** Mettre à jour des Presets).

3.7.1 Déplacer des touches de Presets dans une fenêtre

- Appuyer 1 fois sur MOVE (la LED s'allume).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer et tenir appuyée la touche du preset (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche à l'endroit désiré dans la fenêtre puis la relâcher.

ou

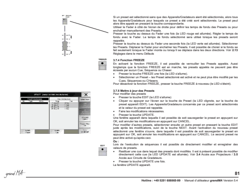
- Appuyer 2 fois sur MOVE (la LED clignote).
- En utilisant l'écran tactile ou le bouton gauche de la souris, cliquer sur le preset et tenir appuyé (une petite main apparaît).
- Toujours en maintenant appuyé, déplacer la touche entre deux autres boutons dans cette fenêtre puis la relâcher.

3.7.2 Copier des Presets

- Presser la touche COPY une fois (la LED s'allume)
- Sélectionner la touche de preset désirée dans la fenêtre PRESET correspondante. En sélectionnant plusieurs presets l'un après l'autre, il est possible de les copier ensemble.
- Presse la touche AT (copier… vers…) une fois (la LED s'allume)
- Cliquer là où le groupe doit être copié dans la fenêtre GROUP.
- Valider par ENTER.

3.7.3 Sélectionner des Presets

- Sélectionner les Appareils ou Gradateurs pour lesquels on souhaite rappeler un preset (les Appareils/Gradateurs doivent être affichés en jaune). Alors les presets peuvent être rappelés pour les Appareils sélectionnés. Les presets rappelés seront affichés avec leurs noms dans les fenêtres FIXTURE.



Si un preset est sélectionné sans que des Appareils/Gradateurs aient été sélectionnés, alors tous les Appareils/Gradateurs pour lesquels ce preset a été créé sont sélectionnés. Le preset peut alors être appelé en pressant la touche correspondante.

Utiliser le Fader à côté de l'écran de droite pour définir les temps de fondu des Presets ou pour enchaîner manuellement des Presets.

Presser la touche au dessus du Fader une fois (la LED rouge est allumée). Régler le temps de fondu avec le Fader. Le temps de fondu sélectionné sera utilisé lorsque les presets seront rappelés.

Presser la touche au dessus du Fader une seconde fois (la LED verte est allumée). Sélectionner les Presets. Déplacer le Fader pour enchaîner les Presets. Il est possible de choisir si le fondu se fait seulement lorsque le Fader monte ou lorsqu'il se déplace dans les deux directions. Voir **2.13** Réglages dans le menu Défauts

3.7.4 Fonction FREEZE

En activant la fonction FREEZE, il est possible de verrouiller les Presets appelés. Aussi longtemps que la fonction FREEZE est en marche, les presets appelés ne peuvent pas être écrasés par aucun Cue, Séquence ou Chaser.

- Presser la touche FREEZE une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner un Preset – les Preset sélectionné est activé et ne peut plus être modifié par les Cues, Séquences ou CHasers.

Pour désactiver la fonction FREEZE, presser la touche FREEZE à nouveau (le LED s'éteint).

3.7.5 Mettre à jour des Presets

Pour modifier des presets

- Presser la touche EDIT (la LED s'allume)
- Cliquer ou appuyer sur l'écran sur la touche de Preset (la LED clignote, sur la touche de preset apparaît EDIT). Les Appareils/Gradateurs concernés par ce preset sont sélectionnés et la valeur du preset est rappelée.
- Faire les modifications nécessaires.
- Presser la touche UPDATE.

Une fenêtre apparaît dans laquelle il est possible de soit sauvegarder le preset en appuyant sur OK, soit annuler les modifications en appuyant sur CANCEL.

Pour modifier d'autres presets, sélectionner ensuite un autre preset en pressant la touche EDIT juste après les modifications, suivi de la touche NEXT. Avant l'activation du nouveau preset sélectionné une fenêtre s'ouvre, dans laquelle il est possible de soit sauvegarder le preset en appuyant sur OK, soit annuler les modifications en appuyant sur CANCEL. Le second preset ne peut être activé qu'après ceci.

Ou :

Lors de l'exécution de séquences il est possible de directement modifier et enregistrer des valeurs de presets.

- Restituer une cue dans lequel des presets dont modifiés. Il est à présent possible de modifier directement cette cue (la LED UPDATE est allumée). Voir **3.4** Accès aux Projecteurs / **3.5** Accès aux Circuits de Gradateurs.
- Presser la touche UPDATE une fois.

La fenêtre UPDATE apparaît.

En pressant successivement cette touche il est possible de permuter entre "Only original contents" et "Add new contents".
- ***Only original contents*** : lors de la mise à jour du preset, seuls les changements concernant les Appareils/Gradateurs qui ont déjà été utilisés dans se preset sont enregistrés.
- ***Add new contents*** : lors de la mise à jour du preset, tous les changements sont enregistrés, sans tenir compte des Appareils/Gradateurs précédemment utilisés par ce preset.
Presser la touche "Update Preset" pour mettre à jour ce preset affichés sur fond bleu. Il est possible de sélectionner un autre preset avec la roue codeuse.
Presser la touche "Update All Presets" pour mettre à jour tous les presets listés dans la feuille.
Presser la touche "Save as Default" pour enregistrer tous les paramètres comme paramètres par défaut (par exemple Only original contents ou Add new contents). Ces paramètres sont conservés pour les prochains appels au menu Update.

3.7.6 Presets imbriqués

Avec cette fonction il est possible "d'imbriquer" des valeurs de presets dans d'autres presets. Ainsi il est rapide de changer de nombreux presets. Comme la valeur imbriquée n'est rien d'autre qu'un lien vers le preset original, tous les changements de ce preset original se répercutent dans tous les presets utilisant ce lien. Tous les Presets Imbriqués, comme les presets ayant un lien vers un autre preset sont identifiés par un cadre noir dans la Preset Sheet.

Créer un Preset Imbriqué :

- Rappeler un preset
- Régler des valeurs ou positions supplémentaires
- Utiliser STORE pour sauver le nouveau preset dans une touche vide de la bibliothèque des presets (Preset Pool) – ne pas oublier de régler le paramètre de filtrage du preset. Le cadre noir autour du nouveau preset indique qu'il est imbriqué.

Exemple :
- activer le Preset 1 et le sauver avec une valeur supplémentaire en tant que Preset 2. Dans la bibliothèque des Presets, le Preset 2 est affiché avec un cadre noir indiquant un Preset Imbriqué. Créer un Preset 3 de la même manière. Si le Preset 1 est changé, les modifications sont automatiquement répercutées sur les Presets 2 et 3.

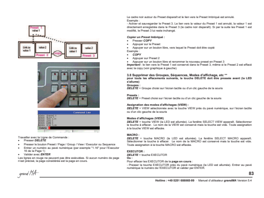
Modifier un Preset Imbriqué :

- Presser ***EDIT***
- Rappeler un preset – dans la Fixture Sheet, tous les Presets Imbriqués sont affichés avec un cadre noir
- Faire les modifications
- Presser ***UPDATE*** et valider avec ***OK***

Si les valeurs de tous les Presets Imbriqués sont modifiées, ils deviennent tous des presets "normaux" après une mise à jour. Si un Preset Imbriqué ou une partie d'un Preset Imbriqué (par exemple seulement le PAN) est conservé, il conserve son caractère Imbriqué.

Empêcher les changements par imbrication :

- Rappeler un Preset Imbriqué
- Presser ***STORE*** (la LED rouge est allumée)
- Presser le bouton du Preset et valider avec OVERWRITE



Travailler avec la Ligne de Commande :

- Presser ***DELETE***
- Presser le bouton Preset / Page / Group / View / Executor ou Sequence
- Entrer un numéro au pavé numérique (par exemple "1.16" pour l'Executor 16 de la Page 1)
- Valider avec ***ENTER***

Les lignes en rouge ne peuvent pas être exécutées. Si aucun numéro de page n'est précisé, la page considérée est la page en cours.

Le cadre noir autour du Preset disparaît et le lien vers le Preset Imbriqué est annulé.
Exemple :
- Activer et sauvegarder le Preset 3. Le lien vers la valeur du Preset 1 est annulé, la valeur 1 est directement enregistrée dans le Preset 3 (le cadre noir disparaît). Si par la suite les Preset 1 est modifié, le Preset 3 lui reste inchangé.

Copier un Preset Imbriqué :

- Presser ***COPY***
- Appuyer sur le Preset
- Appuyer sur un bouton libre, vers lequel le Preset doit être copié

Exemple :

- ***COPY***
- Appuyer sur Preset 2
- Appuyer sur un bouton libre et renommer le nouveau preset en Preset 3

Important : le lien vers le Preset 1 est conservé dans le Preset 3, même si le Preset 2 est effacé avec la copy (voir graphique à gauche).

3.8 Supprimer des Groupes, Séquences, Modes d'affichage, etc **

pour touts les effacements suivants, la touche DELETE doit être pressée avant (la LED s'allume)

Groupes :
DELETE + Groupe choisi sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris

Presets :
DELETE + Preset choisi sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris

Assignation des modes d'affichages (VIEW) :
DELETE + VIEW sélectionnée avec la touche VIEW près du pavé numérique, sur l'écran tactile ou d'un clic gauche de la souris

Modes d'affichages (VIEW)
DELETE + touche VIEW (la LED est allumée). La fenêtre SELECT VIEW apparaît. Sélectionner la touche à effacer. Le nom de la VIEW est conservé mais la touche est vide. Toute assignation à la touche VIEW est effacée.

MACRO :
DELETE + touche MACRO (la LED est allumée). La fenêtre SELECT MACRO apparaît. Sélectionner la touche à effacer. Le nom de la MACRO est conservé mais la touche est vide. Toute assignation à la touche MACRO est effacée.

EXECUTOR :
DELETE + touche EXECUTOR
Ou :
Pour effacer les EXECUTOR de la **page en cours** :
- Presser la touche EXECUTOR près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer au pavé numérique le numéro de l'EXECUTOR et valider par ENTER.

Pour effacer les EXECUTOR d'un **autre page** :

- Presser la touche EXECUTOR près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer cette fois le numéro de la PAGE. Puis presser la touche point, entrer le numéro de l'EXECUTOR et valider par ENTER.

Exemple : l'EXECUTOR 5 de la PAGE 3 est effacé par :
[touche DELETE] [touche EXECUTOR] [3] [.] [5] [ENTER]

Ou :

- Presser la touche EXECUTOR près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer au pavé numérique le numéro de l'EXECUTOR.
- Presser la touche PAGE près du pavé numérique (la LED est allumée). Entrer au pavé numérique le numéro de la PAGE et valider par ENTER.

Séquences :

DELETE + presser la touche SEQUENCE. Entrer au pavé numérique le numéro de la SEQUENCE et valider par ENTER.

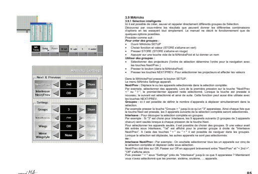
CUES :

DELETE + presser la touche SEQUENCE. Entrer au pavé numérique le numéro de la SEQUENCE. Presser la touche CUE. Entrer au pavé numérique le numéro de la CUE. Valider par ENTER.

Si aucun numéro de séquence n'est entré, c'est la Cue de la séquence Master (défaut) qui est sélectionnée.

PAGE :

DELETE + presser la touche PAGE près du pavé numérique. Entrer au pavé numérique le numéro de la PAGE et valider par ENTER. Toute la PAGE, avec tous les boutons et faders EXECUTOR, est effacée.



3.9 MAtricks

3.9.1 Sélection intelligente

Ici il est possible de créer, sauver et rappeler directement différents groupes de Sélection.

Découvrez par vous-même les résultats que peuvent donner les différentes combinaisons d'options en les essayant tout simplement. Le manuel ne décrit le fonctionnement que de quelques options possibles.

Procéder comme suit :

Pour créer des groupes :

- Ouvrir MAtricks SETUP
- Choisir fonction et valeur (STORE s'allume en vert)
- Presser STORE (STORE s'allume en rouge)
- Appuyer sur une touche vide de la MAtricksPool et lui donner un nom

Utiliser des groupes :

- Sélectionner des projecteurs (l'ordre de sélection détermine l'ordre pour la navigation avec les touches Next/Prev.)
- Presser le bouton (dans la MAtricksPool)
- Presser les touches NEXT/PREV. Pour sélectionner les projecteurs et affecter les valeurs

Dans la MAtricksPool presser le bouton SETUP.
Le menu MAtricks Settings apparaît.

Next/Prev : Déplace le ou les appareils sélectionnés dans la sélection complète.

Par exemple, sélectionner des appareils. Lors de la première pression sur la touche "Next/Prev < " ou " > ", le premier/dernier appareil reste sélectionné. Lorsque la touche est pressée à nouveau, le suivant est sélectionné et ainsi de suite. Cette fonction peut aussi être utilisée avec les touches NEXT/PREV.

Groupes : ici il est possible de définir le nombre d'appareils à déplacer simultanément dans la sélection.

Par exemple presser la touche "Groups > " jusqu'à ce qu'un "3" apparaisse. Ainsi chaque fois que la touche Next est pressée, les 3 appareils suivants de la sélection complète seront sélectionnés.

Interleave : Pour découper la sélection complète en groupes.

Par exemple : Si "3" est choisi pour Interleave, les 9 appareils suivants (3 groupes de 3 appareils chacun) sont sautés lorsque à chaque pression de la touche Next.

Pour sélectionner les appareils sautés, il est possible de choisir des groupes. Si une valeur avait été entrée sous Interleave, "1st" est affiché pour le premier groupe à droite de "Interleave Next/Prev". A l'aide des touches " < " ou " > " il est possible de naviguer dans les groupes. Lorsque la sélection est déplacée, les autres appareils ne sont pas sélectionnés.

ou :

Interleave Next/Prev : Par exemple : On souhaite sélectionner tous les un appareils sur cinq de la sélection complète et déplacer cette sous-sélection.

Next/Prev doit être sur Off. Passer sur Off en appuyant brièvement entre "Next/Prev" et "< 2nd >". "Off" s'affiche alors.

Puis presser " > " sous "Settings" près de "Interleave" jusqu'à ce que 5 apparaisse ? Maintenant vous n'avez sélectionné que les premier, sixième, onzième, … appareils.

En pressant brièvement " < ou > " près de "Interleave Next/Prev" il est possible de déplacer la sélection d'une position vers le haut ou le bas.
Pour déplacer plusieurs appareils simultanément, il est possible de les définir dans "Groupes".

Bouton supplémentaire :

Wings : Permet de découper ou inverser (miroir) la sélection.
Par exemple : Avec un paramètre égal à 2, la sélection complète des appareils est coupée par le milieu. La sélection est alors faite dans la première moitié du premier appareils à celui du milieu, et la seconde moitié du dernier à l'envers jusqu'à celui du milieu

3.9.2 Inverser les valeurs de Pan/Tilt à la saisie

Mirror Wingstyle : les valeurs de PAN/TILT peuvent être inversées une par une ou ensemble à la saisie.
Par exemple : Prendre 10 Scanners (montés en ligne de gauche à droite) et les sélectionner de 1 à 10.
Régler "Wings" sur 2 et "Mirror Wingstyle" sur Pan.
Alors lorsque le Pan est modifié, les 5 premiers Scanners se déplace dans une direction et les 5 autres dans la direction opposée.

3.9.3 Paramètres d'enregistrement

Les paramètres modifiés peuvent être enregistrés séparément ou ensemble.
Une touche "Store" se trouve à côté de chaque fonction dans la fenêtre d'options MAtricks Setup. Si une fonction a été modifiée, le bouton Store associé est automatiquement activé (fond vert foncé). En pressant brièvement se bouton il est possible de d'activer (on) ou de désactiver (off) le paramètre d'enregistrement. Lors de l'enregistrement, seules les fonctions pour lesquelles Store est activé seront sauvegardées.

- Pour sauver, presser la touche STORE (la LED s'allume).
- Choisir les boutons dans la bibliothèque MAtricks (MAtricksPool). Immédiatement après l'enregistrement il est possible de donner un nom au réglage des paramètres d'enregistrement.
- En cliquant sur le bouton, les paramètres d'enregistrement sauvés sont rappelés et le bouton apparaît sur fond vert foncé. Il est possible de combiner plusieurs paramètres sauvés en les appelant les uns après les autres.
- Pour réinitialiser tous les paramètres de la fenêtre d'option MAtricks Setup il suffit de presser le bouton "Reset".

3.9.4 Recopie sélective

Grâce à la fonction Circular Copy il est possible de copier ou déplacer les valeurs affectées à un appareil vers d'autres appareils.

Copier des valeurs

Exemple : Sélectionner un appareil et régler la valeur du Dimmer à 100%

- Sélectionner l'appareil et d'autres appareils.
- En pressant la touche " > ", le Dimmer du deuxième appareil dans l'ordre de sélection passe à 100%.
- A chaque pression, la valeur est affectée à l'appareil suivant. Si la touche " < " est pressée, c'est vers le dernier appareil que la valeur est copiée.

Déplacer des valeurs

Exemple : Sélectionner un appareil et régler la valeur du Dimmer à 100%

- Sélectionner l'appareil et d'autres appareils vers lesquels on souhaite déplacer la valeur du Dimmer.
- En appuyant 2 fois sur le titre de la colonne (dans ce cas Dimmer), toutes les valeurs de Dimmer des appareils sélectionnés sont activées.
- En pressant la touche " > ", la valeur du Dimmer du premier appareil est déplacée vers le second.
- En pressant la touche " < ", la valeur est copiée vers le dernier appareil sélectionné.

Réglage des filtres pour ne copier/déplacer que certains Attributs

Exemple : des positions différentes ont été réglées pour 10 Scanners. Maintenant vous ne voulez copier/déplacer que le PAN d'un appareil vers les autres.

X

- Presser le bouton "Filter" (filtre) pour faire apparaître le menu "AT Filter Option". Toutes les fonctions disponibles se trouvent dans ce menu. Toutes les fonctions sont affichées sur fond vert. Presser sur une fonction pour la désactiver (affichée alors en noir).
- Pour copier/déplacer seulement la valeur du PAN, désactiver le TILT et quitter le menu en pressant la touche "X". Alors seul le PAN est modifiée lors d'une copie ou d'un déplacement.

3.10 Mode Blind

Le mode Blind (à l'aveugle) dissocie la sortie sur scène de ce que fait le programmeur, c'est-à-dire que les modifications en mode Blind ne sont pas visibles sur scène. Les valeurs sur scène restent inchangées. Il est ainsi possible de programmer un show sans changer le lumière sur la scène. Permuter rapidement entre les modes avec la touche BLIND.

- Maintenir enfoncée la touche BLIND jusqu'à ce qu'un bip se fasse entendre et que la LED commence à clignoter.

La barre de titre de toutes les feuilles influencées pas le mode Blind passe de bleu à rouge.

Le mode Blind diffère de la sortie sur scène comme décrit ci-après :
- toutes les autres feuilles (Sheets) sont disponibles.
- il est possible de sauver des modifications de presets en mode Blind et lorsque l'on retourne au mode normal, les anciennes valeurs sur scène restent visibles.
- les modifications dans SETUP seront aussi visibles sur la scène.
- les séquences, effets, groupes, etc. qui sont supprimés en mode Blind le sont aussi sur la scène.
- sur PDA les différents modes sont affichés sans indiquer si il s'agit du mode Blind ou de la sortie sur scène.

Quitter le mode Blind :

- Maintenir enfoncée la touche BLIND jusqu'à ce qu'un bip se fasse entendre et que la LED s'éteigne.

Les changements faits en mode Blind sont immédiatement disponibles sur la sortie sur scène.

3.11 Fenêtre Stage (Scène)

La fenêtre représentant la scène peut être utilisée dans 3 modes différents ***NORMAL / FOLLOW / SETUP***.

Mode NORMAL :

La fenêtre affiche tous les appareils tels qu'ils sont placés sur la scène, les lignes blanches représentent la direction et l'intensité de la lumière. Les appareils ne peuvent être sélectionnés que dans ce mode.

Mode FOLLOW :

Dans ce mode il est possible de positionner le faisceau des appareils ou groupes d'appareils sur la scène selon les axes virtuels X, Y et Z. Ces coordonnées se réfèrent toujours à la géométrie de la scène et sont affichées dans la colonne STAGE de la Fixture Sheet. Le point d'impact du faisceau sur la scène est conservé même si l'appareil est déplacé et les PAN/TILT correspondants sont automatiquement recalculés.

- Entrer les axes virtuels dans SETUP / Type Machines / Circuits de Type Machines à l'aide des boutons SPECIALS
- Sélectionner les appareils en mode NORMAL
- Utiliser la souris ou l'écran tactile pour définir la position du faisceau au sol de la scène (la coordonnée selon l'axe Z est toujours ramenée à 0).

Ou :

Régler les coordonnées dans l'espace à l'aide des roues codeuses (dans la version actuelle, AREA n'a pas encore de fonction associée). Dans la Fixture Sheet, les valeurs sont affichées dans la colonne STAGE X Y Z et peuvent aussi y être réglées.

Les valeurs se réfèrent toujours aux côtés de la scène (définissable dans SETUP / Accès Complet / Config. Scène), 50 % des surfaces définissables sont toujours au milieu de la scène.

Si des intersections multiples sont créées (voir graphique à gauche), les roues codeuses afficheront toujours la dernière valeur entrée.

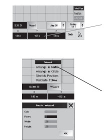
Remarque concernant les valeurs DMX / STAGE : ne peuvent pas être mélangées dans une même Cue ou Séquence.

Effets utilisant les paramètres X, Y et Z :

Pour créer des effets, il n'est possible d'utiliser que les paramètres de la scène X, Y et Z. Ils sont utiles pour facilement créer par exemple des effets comme des cercles. Voir 6 Effets

REMARQUE : il faut entrer les 3 paramètres pour l'effet, sans quoi aucun vecteur ne peut être créé et l'effet ne peut pas fonctionner. Dans un effet, les valeurs sur scène ne peuvent pas être mélangées avec d'autres caractéristiques.

- Lors de l'édition d'un effet, entrer les attributs X, Y et Z (STAGE) dans la colonne PARAMETER.



Mode SETUP :

Dans ce mode il est possible de placer des appareils avec la souris, les roues codeuses ou l'écran tactile. Les changements sont automatiquement sauvés dans le menu SETUP.

- Les menu SETUP ne doivent pas être ouverts.
- Ouvrir la fenêtre STAGE et choisir le mode SETUP
- Sélectionner les appareils (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile).
- Régler les 3 axes à l'aide des roues codeuses

ou

- Modifier les axes X et Y avec le bouton gauche de la souris. Si les boutons gauche et droit sont appuyés, seul l'axe Z est modifié.

- les axes X, Y et Z peuvent être modifiés un par un ou ensemble. Voir **2.2.3**
- après avoir permuté de POSITION vers ROTATION, il est possible de faire pivoter les appareils un par un ou ensemble autour des axes X , Y et Z.

REMARQUE : Effectuer les modifications de préférence avec les roues codeuses, la souris étant peu commode pour ce manipulations, les paramètres de la scène risquent d'être modifiés par erreur. Annuler les mauvaises manipulations avec la touche OOPS (sauf version MICRO).

WIZZARD (automatismes) dans le mode SETUP :

Avec cette fonction il est possible de placer les appareils suivant des formes géométriques (par exemple carré, cercle, arc). Il est cependant possible de placer chaque appareil manuellement (voir ci-dessus), mais cette fonction permet de gagner beaucoup de temps. Une plus est le mode Calibration qui permet de transférer à la console la position réelle des appareils.

- Les menu SETUP ne doivent pas être ouverts.
- Ouvrir la fenêtre STAGE et choisir le mode SETUP
- Sélectionner les appareils (à l'aide de la souris ou de l'écran tactile).
- Dans le menu WIZZARD, choisir la fonction désirée parmi les suivante.

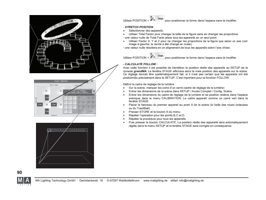
- ARRANGE IN MATRIX

- Sélectionner les appareils que l'ont souhaite intégrer à la matrice (le nombre d'appareils devrait être égale à la somme des lignes horizontales et verticales sans quoi aucun carré ne pourra être formé).
- Entrer les nombres de lignes horizontales (ROWS) et de colonnes verticales (COLUMS).
- Entrer les distances horizontale et verticale entre les appareils. La taille totale de la forme générée ne doit cependant pas dépasser la taille de la scène.
- Valider avec le bouton OK.

Utiliser POSITION + [Single] pour positionner la forme dans l'espace sans la modifier.

- ARRANGE IN CIRCLE

- Sélectionner des appareils.
- Définir les angles de départ et de fin de l'arc (entre 0 et 360 ou même plus).
- Définir les rayons de départ et de fin (si les deux rayons sont différents, il en résulte une spirale, voir image à gauche).



Utiliser POSITION + [icône] Single pour positionner la forme dans l'espace sans la modifier.

- STRETCH POSITION

- Sélectionner des appareils.
- Utiliser Total Factor pour changer la taille de la figure sans en changer les proportions.

- une valeur nulle de Total Facto place tous les appareils en un seul point.

- Utiliser Factor X, Y et Z pour ne changer les proportions de la figure que selon un axe (voir image à gauche, le cercle a été changé en ovale).

- une valeur nulle résultera en un alignement de tous les appareils selon l'axe choisi.

Utiliser POSITION + [icône] Single pour positionner la forme dans l'espace sans la modifier.

- CALCULATE FOLLOW :

Avec cette fonction il est possible de transférer la position réelle des appareils au SETUP de la console **grandMA**. La fenêtre STAGE affichera alors la vraie position des appareils sur la scène. Ce réglage devrait être systématiquement fait, si il n'est pas certain que les appareils ont été positionnés précisément dans le SETUP. C'est important pour la fonction FOLLOW.

Définir le cadre de réglage de la lumière :

- Sur la scène, marquer les coins d'un carré (cadre de réglage de la lumière)
- Entrer les dimensions de la scène dans SETUP / Accès Complet / Config. Scène.
- Entrer les dimensions du cadre de réglage de la lumière et sa position relative dans l'espace scénique dans le menu CALIBRATION. Le cadre apparaît comme un carré vert dans la fenêtre STAGE.
- Placer le faisceau du premier appareil au point A de la scène (à l'aide des roues codeuses ou du TrackBall).
- Presser STORE et le bouton A du menu.
- Répéter l'opération pour les points B,C et D.
- Répéter la procédure pour tous les appareils.
- Puis presser le bouton CALCULATE. La position réelle des appareils sera automatiquement réglée dans le menu SETUP et la fenêtre STAGE sera corrigée en conséquence.

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de

4 Cues et séquences

Un cue est un paramétrage individuel de scène, qui peut être assigné et stocké directement dans un bouton EXECUTOR ou un fader EXECUTOR.
Une suite de plusieurs cues est appelée séquence. Des séquences de cues peuvent aussi être assignées et stockées dans un bouton EXECUTOR ou un fader EXECUTOR.
Si des cues sont créés en utilisant des presets, une modification d'un preset mettra automatiquement à jour tous les cues qui utilisent ce preset.
Ainsi, une perte de temps pour vérifier et corriger chaque cue un par un devient inutile.

Nous recommandons d'utiliser les fonctions presets aussi souvent que possible.
Les boutons et faders EXECUTOR peuvent avoir plusieurs assignations pour des séquences créées.

Les boutons et faders EXECUTOR sont organisés en pages. Vous pouvez travailler avec toutes les pages simultanément. Les changements de pages impactent seulement les effets sélectionnés et non ceux qui sont en restitution. Lors de l'utilisation des faders motorisés, ces moteurs vont bouger pour indiquer l'état de page sélectionnée.
Avec les boutons EXECUTOR, il est possible de rappeler des cues, des séquences et des chases.

Pour les canaux gradateurs, le master fader respectif, le group fader et le grandmaster doivent être levés.

Les boutons exécuteur n'ont pas de master et sont par conséquent activés immédiatement. Quand les valeurs de dimmer sont restituées via des cues ou des séquences **assignés à des boutons EXECUTOR**, des priorités peuvent apparaître en essayant de contrôler les mêmes dimmers avec d'autres boutons ou faders d'EXECUTOR en n'ayant pas auparavant désactivé l'exécuteur précédent. En termes pratiques, cela signifie que pour travailler avec des dimmers comme sur une console conventionnelle (HTP), les canaux dimmer doivent être assignés à des faders EXECUTOR.

4.1 Créer des cues (mémoires séparées)

Le paramétrage actuel de scène peut être stocké dans un cue et rappelés via les boutons ou faders EXECUTOR.

- Toutes les valeurs **modifiées** (actives) (paramétrage recommandé).
- **Tous** les paramétrages momentanés (sorties complètes).
- Ou toutes les valeurs des projecteurs **sélectionnés** et des canaux peuvent être stockés comme cues.

4.1.1 Créer de nouveaux cues

Créer une vue sur scène par accès direct ou presets. **3.4** et **3.5** Accéder directement à des canaux de gradateur ou **3.7** Rappeler des presets.

Cette vue peut maintenant être stockée comme CUE de la manière suivante :

- Presser et **maintenir** enfoncée la touche Enregistrer (STORE). Les options suivantes et les noms des roue codeuses vont apparaître sur l'écran TFT de droite :
- Presser une des touches suivantes (la touche sélectionnée recevra un fond gris foncé) :
- Fenêtre active (Active window) : enregistre **seulement** les valeurs **actives** (toutes les valeurs qui sont sur **fond rouge** dans la fenêtre FIXTURE / CHANNEL)
- Toutes (All) : Enregistre **toutes** les valeurs (tous les projecteurs et tous les canaux)
- Toutes pour les appareils sélectionnés (All for selected devices) : **Toutes** les valeurs des projecteurs et des canaux **sélectionnés** seront enregistrées (les projecteurs et les canaux seront marqués en jaune).
- Relâcher la touche Enregistrer (STORE) (la LED reste allumée).
- Pour **ce** cue, régler les paramètres suivants avec les roue codeuses :
- ***Déclencheur (Trigger :*** Appel du cue par GO, SOUND ou FOLLOW (i.e. après que le cue précédent de la séquence soit terminé) ou automatiquement après un temps défini.
- ***Fondu (Fade) :*** Le cue sera restitué après un temps fixé ; ceci n'est possible qu'avec les fonctions « FADE » **2.3** Ajustement particulier d'un canal seul pour le show en cours (point 10) et **2.5** EDITING FIXTURE(modifier) (point 9)
- ***Délai (Delay) :*** Le cue sera rappelé retardé suivant le temps défini ; seulement possible pour les fonctions « FADE ».
- ***Délai snap (Snap-Delay) :*** les valeurs snap du cue ne seront restituées que après la période de temps définie (seulement possible avec les fonctions « SA »)

Appuyer sur le bouton In fades le basculera en Out fades :

- ***Fondu en fin (Out fade) :*** les canaux dimmer qui ***réduisent leur niveau*** dans le cue suivant vont varier durant la période de temps définie.
- ***Délai en fin (Out Delay) :*** retarde les variations de niveau des dimmers.

Les cues peuvent être stockés dans des faders executor ou des boutons executor.

Définir l'assignation de position d'un cue en appuyant sur un bouton executor une fois. Pour un stockage dans un fader executor, appuyer sur un bouton correspondant ou déplacer le fader une fois.

Le cue est alors assigné à un bouton exécuteur ou un fader executor et stocké dans la bibliothèque séquence. De cette façon, il est possible d'assigner le même cue plus d'une fois. **5.1** menu ASSIGN (assignation à un executor).

Répéter toutes ces étapes pour créer le cue suivant.

- Appuyer sur la touche CLEAR une fois va effacer la sélection. Deux fois, va effacer les valeurs actives et le troisième fois va reseter toutes valeurs.



4.1.2 Options d'enregistrement – fonctions disponibles en enregistrant

Les différents paramétrages de ce menu ont un effet quand un cue, mais aussi un preset, sont enregistrés. Les paramètres modifiés dans ce menu peuvent être enregistrés comme paramètres par défaut. Ces presets seront ensuite utilisés pour l'enregistrement, mais ils pourront aussi être modifiés au cas par cas.

Appuyer et **maintenir** enfoncé la touche Enregistrer (STORE). Les choix suivants vont apparaître sur l'écran de droite :

Appuyer sur les bouton choisi (le bouton choisi sera rétro-éclairé avec un fond gris foncé) :

Source d'enregistrement :

- Normal : va enregistrer toutes les valeurs contenues dans le programmateur (penser aux paramètres sous STORE VALUES).
- Output : va enregistrer toutes les valeurs en sortie (comme affiché dans la feuille DMX), i.e. la position du master et du groupmaster seront prises en compte. Les assignations, e.g. aux presets, seront perdues, car seulement les valeurs en sortie seront enregistrées, pas la source.
- DMX IN (DMX Capture) : Avec ce paramétrage, il est possible d'enregistrer les signaux DMX venant de la prise Jack DMX IN, par exemple pour enregistrer un show non compatible venant d'une autre console. Il est aussi possible de rappeler individuellement des cues sur d'autres consoles, si le setup et le patch des canaux sont identiques sur les consoles, et d'enregistrer un nouveau cue sur la **grandMA**.

Le DMX-IN peut être activé dans le menu Outil (TOOL) / configuration DMX&SNP – Local DMX Input. Le DMX entrant sera fusionné avec la trame DMX à l'endroit où sont configurés les projecteurs du show importé.

Filtre :

- Define : va ouvrir le filtre d'attributs ; tous les attributs sur fond vert seront sauvés. Les réglages dans ce filtre seront actifs pour le procédé d'enregistrement (STORE) suivant après quoi, le filtre reprendra ses valeurs par défaut.

Enregistrement des valeurs :

- Valeurs actives (active values) : Va enregistrer seulement les valeurs actives (toutes les valeurs qui ont un fond rouge dans la fenêtre FIXTURE ou CHANNEL).
- Tout (All) : Va enregistrer tous les réglages (toutes les valeurs de tous les scanners et tous les canaux dimmers).
- Tout pour les appareils sélectionnés (All for selected devices) : Va enregistrer toutes les valeurs pour les scanners et les dimmers sélectionnés (les scanners et les dimmers sont indiqués par des noms en jaune).

Si ce n'est pas vide :

- Fusionner (merge) : en augmentant les cues, tous les réglages déjà enregistrés sont conservés. Les nouvelles valeurs réglées seront enregistrées dans le cue, celles qui existent déjà seront écrasées.
- Ecraser (overwrite) : Le cue sera complètement écrasé.
- Retirer (remove) : Seulement les parties actives (en rouge) seront effacées.
- Demande confirmation (ask to confirm) : En stockant un deuxième cue dans un executor, la fenêtre Enregistrement (SAVE) s'ouvre : On peut exécuter ici une des actions en la sélectionnant.

Options de cue :

- Seulement cue ON/OFF (cue only O/Off) : Réglages à enregistrer : seulement cue On / Off

- Remise à zéro - On/Off (reset times On/Off) : Preset qui détermine si les réglages de temps doivent être ré-initialisés (ils peuvent être réglés dans SETUP/DEFAULTS) (RESET TIMES ON) ou conservés (RESET TIMES OFF) aux prochains enregistrements de cues.

Options de preset : 3.7 Créer et appeler des presets

Appuyer sur le bouton Enregistrer par défaut (Save as default), va sauver les presets comme réglage par défaut..

Fenêtre Enregistrement d'une roue codeuse :

- Appuyer sur Enregistrer (***STORE***)

La fenêtre de la roue codeuse affiche le réglage de 3 zones du menu OPTION. Les réglages peuvent être changés temporairement (pour l'enregistrement suivant) à partir des menus déroulants. Au prochain enregistrement, le paramétrage réapparaîtra tel qu'il a été défini dans le menu OPTION.

4.1.3. Remplacer un cue (écraser)

Pour remplacer totalement un cue, ré-utiliser simplement le même fader executor ou bouton executor.
La fenêtre suivante apparaît :
Pour remplacer complètement le cue, appuyer sur la touche OVERWRITE (Si l'exécuteur contient plus d'un cue, il faudra préciser quel cue il faut remplacer – **4.2** Programmer des séquences).

4.1.4. Fusionner un cue

En fusionnant des cues, tous les réglages existant et enregistrés seront conservés. Les nouvelles valeurs seront enregistrées et ajoutées au cue alors que les valeurs déjà existantes seront remplacées.
Pour fusionner un cue, ré-utiliser simplement le même fader executor ou bouton executor.
La fenêtre de sauvegarde apparaît (voir ci-contre). Pour fusionner, appuyer sur la touche MERGE. (Si l'exécuteur contient plus d'un cue, il faudra préciser quel cue il faut fusionner – **4.2** Programmer des séquences).

4.1.5. Effacer un cue

Lors d'une opération d'effacement, les valeurs actives (en rouge) seront retirées du cue déjà existant.
Pour effacer un cue, ré-utiliser simplement le même fader exécuteur ou bouton exécuteur.
La fenêtre de sauvegarde apparaît (voir ci-contre). Pour effacer, appuyer sur la touche REMOVE. (Si l'exécuteur contient plus d'un cue, il faudra préciser quel cue il faut effacer – **4.2** Programmer des séquences).

Il est aussi possible d'effacer des parties ou la totalité d'une séquence en tapant sur STORE, SEQUENCE, n° de la séquence, 1, THRU, n° du dernier cue, ENTER. Une fenêtre va s'ouvrir dans laquelle il faudra confirmer l'opération en appuyant sur la touche REMOVE. (Cette méthode s'applique aussi pour OVERWRITE et MERGE).
Attention ! Dans le mode NON-TRACKING, seuls les canaux dimmer du premier cue copié sont pris en compte. Pour les cues suivants, les valeurs des dimmers seront à « 0 » et devront être reprogrammées manuellement.

4.2. Programmer des séquences

Séquence est le terme générique pour désigner plusieurs cues, avec des options de temps de transition et de temps de maintien par canaux et par cue. Les séquences peuvent être stockées dans un fader EXECUTOR ou dans un bouton EXECUTOR.

- Enregistrer le premier cue (premier pas de la séquence) aussi bien dans un fader EXECUTOR ou un bouton EXECUTOR **4.1.** Créer des cues.
- Créer un second cue (pas suivant de la séquence) comme le premier. A l'enregistrement du second cue, utiliser le même fader EXECUTOR ou le même bouton EXECUTOR. La fenêtre d'enregistrement apparaît alors :
- Pour créer une séquence (plus d'un cue), appuyer sur la touche Créer un second cue (CREATE SECOND CUE). Le cue va alors être enregistré dans la séquence comme second pas (cue 2).

Dans le menu Assigner (ASSIGN), il est possible de définir si cette séquence va être exécutée en mode TRACKING ou NON TRACKING **5.1.4** Réglage des EXECUTORS (EXECUTOR SETTINGS)

SEQUENCE

AT

4.2.1 Copier des séquences

Une fois qu'une séquence a été créée, elle peut être entièrement copiée avec tous les cues qui la composent, les temps de fondu et de maintien.

- Appuyer sur la touche COPY une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).

Donner, en utilisant le pavé numérique, le numéro de la séquence à copier. Toutes les séquences et leurs numéros sont affichés dans le menu ASSIGN. **5.1** Menu ASSIGN.

- Appuyer sur la touche AT une fois (la LED s'allume).
- Donner en utilisant le pavé numérique, le numéro de la nouvelle séquence et confirmer par ENTER.

STORE

SEQUENCE

CUE

4.2.2. Inclure des cues

Programmer un cue **4.1** Créer un cue

- Appuyer sur la touche Enregistrer (STORE) une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).
- Entrer le numéro de la séquence en utilisant le pavé numérique.
- Appuyer sur la touche CUE une fois (la LED s'allume).
- Entrer le numéro du **nouveau** cue en utilisant le pavé numérique.

Exemple : Un nouveau cue doit être inclus entre le cue 3 et le cue 4. Ce nouveau cue sera nommé par exemple Cue no 3.1 (les nombres entre 3.001 et 3.999sont possibles). De cette façon, 999 cues peuvent être inclus entre 2 cues.

SELECT

4.2.3. Séquence par défaut (Séquence maître)

En créant des séquences, les cues peuvent être directement stockés dans une séquence par défaut.

- Appuyer sur la touche Sélectionner (SELECT) une fois (la LED s'allume).
- Sélectionner l'EXECUTOR qui sera la séquence par défaut en appuyant une fois sur le bouton EXECUTOR. Le titre de la fenêtre de la petite fenêtre EXECUTOR devient vert.

Pour créer le premier cue de la séquence par défaut **4.1** Créer des cues.

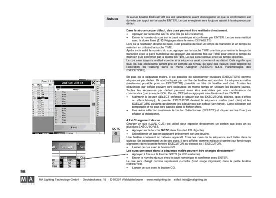
- Appuyer sur la touche Enregistrer (STORE) 1 fois (la LED clignote) .
- Appuyer sur ENTER une fois ; Le cue créé est maintenant enregistré dans la séquence maître.

Astuce	Si aucun bouton EXECUTOR n'a été sélectionné avant d'enregistrer et que la confirmation est donnée par appui sur la touche ENTER, Le cue enregistré sera toujours ajouté à la séquence par défaut.

Dans la séquence par défaut, des cues peuvent être restitués directement.

- Appuyer sur la touche GOTO une fois (la LED s'allume).
- Entrer le numéro du cue sur le pavé numérique et confirmer par ENTER. Le cue sera restitué avec la durée fixée (**2.13** Réglages dans le menu DEFAULTS).

Lors de la restitution directe de cues, il est possible de fixer un temps de transition et un temps de maintien en utilisant la touche TIME.
Après avoir entré le numéro du cue, appuyer sur la touche TIME une fois pour entrer le temps de transition avec le pavé numérique ou appuyer une seconde fois sur TIME pour entrer le temps de maintien puis confirmer par la touche ENTER. Le cue sera restitué avec les temps spécifiés.
Le cue sera toujours restitué comme si la séquence avait commencé au début. Cela signifie que tous les pas précédents seront pris en compte au niveau du suivi des valeurs (ceci dépend de l'activation du tracking dans le menu Assigner (ASSIGN) **5.1.4**. Paramétrages des EXECUTORS).



En plus de la séquence maître, il est possible de sélectionner plusieurs EXECUTORS comme séquences par défaut. Ils sont indiqués par un titre de fenêtre vert sombre. La séquence maître (seulement possible pour un EXECUTOR) possède un titre de fenêtre vert clair. Toutes les séquences par défaut peuvent être exécutées en même temps en utilisant les boutons jaunes. Toutes les séquences par défaut peuvent aussi être exécutées par une combinaison de commandes (par exemple GO+, Pause, OFF) et en appuyant simultanément sur ENTER.

- Maintenir le bouton SELECT enfoncé et cliquer sur les EXECUTORS désirés. (pas d'effets ou effets bitmap) ; le premier EXECUTOR devient la séquence maître (vert clair) et les EXECUTORS suivants deviennent les séquences par défaut (vert foncé). Cette sélection est temporaire et ne peut être sauvée dans le fichier show.
- Une autre sélection (maintenir le bouton Sélectionner (SELECT) et cliquer sur les Exec) va effacer la précédente.

4.2.4 Chargement de cue

GOTO

Charger un cue (LOAD CUE) est utilisé pour rappeler directement un certain cue avec un ou plusieurs EXÉCUTORSS.

- Appuyer sur la touche ***GOTO*** deux fois (la LED clignote).
- Sélectionner un cue en appuyant brièvement sur une touche.

Une fenêtre contenant un tableau apparaît. Tous les cues de la séquence sont listés dans le tableau. En sélectionnant un de ces cues, il sera affiché comme indiqué ci-contre (sur fond rouge clignotant) dans la petite fenêtre EXECUTOR au-dessus de l' EXECUTOR.

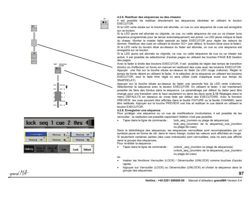
- Lancer ce cue avec le bouton GO.

Les cues contenus dans la séquence maître peuvent être chargés directement**

- Appuyer 2 fois sur la touche GOTO (la LED s'allume).
- Entrer le numéro du cue avec le pavé numérique et confirmer avec ENTER.

Le cue sera chargé comme représenté ci-contre (fond rouge clignotant) dans la petite fenêtre EXECUTOR.

- Lancer ce cue avec le bouton GO.



4.2.5. Restituer des séquences ou des chasers

Il est possible de restituer directement les séquences stockées en utilisant le bouton EXECUTOR.

Si la LED verte située sur le bouton est allumée, un cue ou une séquence de cues est enregistré sur ce bouton.

Si la LED jaune est allumée ou clignote, ce cue, ou cette séquence de cue ou ce chaser (une séquence programmée pour se lancer automatiquement) est activé. La LED jaune indique le beat du chaser. Monter le master fader associé au fader EXECUTOR pour régler les valeurs de dimmer. Restituer des cues en utilisant le bouton GO+ (par défaut, le bouton situé sous le fader).

Si la LED verte du bouton situé au-dessus du fader est allumée, un cue ou une séquence est enregistré sur ce bouton.

Si la LED jaune est allumée ou clignote, ce cue, ou cette séquence de cue ou ce chaser est activé. Il est possible de sélectionner d'autres pages en utilisant les touches PAGE **5.5** Gestion des pages.

Avec le fader à droite des boutons EXECUTOR, Il est possible de régler des temps de transition (fondu) ou d'effectuer un fondu en manuel en restituant des cues avec les boutons EXECUTOR. Appuyer une fois sur la touche située au-dessus du fader (la LED rouge s'allume). Régler le temps de fondu désiré en utilisant le fader. A la sélection de la séquence en utilisant les boutons EXECUTOR, seul le fade time réglé ici sera utilisé (cela s'applique aussi aux temps de SNAPDELAY).

Appuyer sur la touche située au-dessus du fader une seconde fois (la LED verte s'allume). Sélectionner la séquence avec le bouton EXECUTOR. En utilisant le fader, il est maintenant possible de faire des fondus dans la séquence. Le paramétrage par défaut du fader peut être changé pour une transition vers le haut seulement ou dans les deux sens **2.13** Réglages dans le menu DEFAULTS en dessous du cross fade par défaut des EXECUTORS. Avec la fonction PREVIEW, les cues peuvent être affichés dans la feuille FIXTURE ou la feuille CHANNEL sans être restitués. Appuyer sur la touche PREVIEW une fois et restituer le cue désiré en utilisant le bouton EXECUTOR.

4.2.6. Enregistrer une séquence

Pour protéger une séquence ou un cue de modifications involontaires, il est possible de les verrouiller ; la restitution est possible cependant l'édition n'est pas possible.

- Taper dans la ligne de commande : lock_seq_(numéro ou plage de séquences)
  lock_seq_(numéro de la séquence)_cue_(numéro ou plage de cues)

Dans la bibliothèque des séquences, les séquences verrouillées sont reconnaissables par un symbole jaune en forme de clé, dans le menu Assign, toutes les valeurs sont affichées en rouge. Si seulement certaines parties (des cues individuels) sont verrouillées, cela ne sera pas affiché dans le groupe des séquences.

Pour ré-éditer la séquence :

- Taper dans la ligne de commande : unlock _seq_(numéro ou plage de séquences)
  unlock_seq_(numéro de la séquence)_cue_(numéro ou plage de cues)

ou

- Insérer les fonctions Verrouiller (LOCK) / Déverrouiller (UNLOCK) comme touches d'accès rapide.
- Appuyer sur Verrouiller (LOCK) ou Déverrouiller (UNLOCK) et choisir la séquence dans le groupe des séquences.

4.3.Editer des séquences

Lors de l'édition, toutes les valeurs des cues peuvent être changées, des valeurs peuvent être ajoutées ou effacées. Le X FADE et les temps de délai peuvent être modifiés et le déclenchement des cues par la touche GO, X FADE, SOUND ou TIME peut être défini.
A part ce qui est indiqué dans ce chapitre, il y a trois autres méthodes d'édition :
4.1.3, 4.1.4, 4.1.5 Remplacer, augmenter, retirer des cues.
4.3.4 Mettre à jour des cues ou des presets.
5.3 Fenêtre EXECUTOR

- Appuyer sur la touche EDIT (La LED s'allume). La séquence ne peut pas être sauvée, voir **4.2.6**
- Sélectionner la séquence avec le bouton EXECUTOR correspondant.

Ou : d'un clic gauche dans la petite fenêtre au-dessus des fader EXECUTOR ou en utilisant l'écran tactile.
Le menu EDIT apparaît sur l'écran de droite contenant la liste de tous les cues de la séquence choisie.
On trouvera dans le titre de la fenêtre, le numéro de la page et le nom de la séquence.
La seconde ligne donne les fonctions des colonnes :

- ***No :*** numéro du cue
- ***NAME :*** Nom du cue
- ***MIB :*** Active MIB (Déplacement projecteur éteint) individuellement pour chaque cue. L'activer en sélectionnant une case et en appuyant brièvement sur la roue codeuse à droite de l'écran. L'activation est confirmée par YES.

MIB peut être seulement utilisé dans les cases où un « * » est affiché.

- ***Trig :*** Le déclencheur pour le cue (Bouton GO, SOUND, TIME ou FOLLOW)

Si la touche TIME de la barre de titre est pressée :

- ***Fade :*** Temps de fondu
- ***Outfade :*** Durée du temps de fondu pour les canaux Dimmer dont la valeur diminue.
- ***Delay :*** Le cue sera restitué après le délai fixé; seulement possible pour les fonctions FADE.
- ***Outdelay :*** Outfade sera restitué après le délai fixé.
- ***Snap :*** Durée du délai.
- ***I.Fade :*** Durée du temps de fondu individuel (min et max)
- ***I.Delay :*** Durée du temps de délai individuel (min et max)

Si la touche LOOPS de la barre de titre est pressée :

- ***LOOP :*** Va provoquer un saut après que le cue contenant l'instance de loop soit finie.
- ***LOOPDELAY :*** La Duré ou le nombre de fois qu'un loop sera affiché.
- ***LINK :*** L'ordre à déclencher par la ligne de commande va être affiché.
- ***LLDEL :*** La valeur du délai pour le déclenchement de l'ordre par la ligne de commande va être affiché.

Si la touche ***EFFECTS*** de la barre de titre est pressée :

- ***EFFECTS :*** Affiche les effets appelés.

Une seconde feuille va apparaître dans la partie basse de l'écran :

- ***No :*** Numéro de l'effet
- ***NAME :*** Nom de l'effet
- ***ACTION :*** Type de l'appel de l'effet (en avant, en arrière, en pause, en stop)

- ***INTENS :*** Affiche la taille de l'effet
  F (Fade) : Si Y (YES) est affiché, L'augmentation de la taille se fera suivant le temps de fondu défini.
- ***SPEED :*** Affiche la vitesse de l'effet
  F (Fade) : Si Y (YES) est affiché, L'augmentation de la vitesse se fera suivant le temps de fondu défini.
- ***SOFT :*** Affiche la douceur de la transition de l'effet
  F (Fade) : Si Y (YES) est affiché, L'évolution de la douceur de l'effet se fera suivant le temps de fondu défini.

Si la touche scrolling automatique (AUTO SCROLL) est pressée, le tableau va automatiquement se déplacer du début à la fin quand des séquences plus grandes seront gérées.
Le tableau montre tous les cues d'une séquence en incluant les différentes fonctions de déclenchement.

La touche EDIT CUE permet de changer des valeurs dans des cues individuels ((ci-dessous)

Description de chaque roue codeuse.

4.3.1 Changer des valeurs pour des cues individuels dans une séquence

BLIND

UPDATE

CLEAR

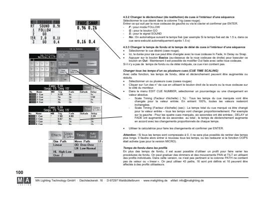
- Sélectionner le cue à modifier dans la colonne des noms (case en rouge).
- Appuyer sur la touche Edit Cue (la LED de la touche EDIT commence à clignoter).
- ***Toutes les valeurs vont maintenant être restituées et affichées (active, en rouge) dans la feuille Channel & Fixture.***
- Le cue peut maintenant être modifié par accès direct ou par preset **3.4** Accéder directement aux projecteurs (dans la feuille FIXTURE) **3.5** Accéder directement aux canaux dimmer (dans la feuille CHANNEL) et **3.7** Créer et restituer des presets.

Si le cue a été modifié, la LED du bouton UPDATE s'allume"

- Si le cue ne doit pas être restitué, activer la fonction Blind en appuyant sur la touche BLIND (la LED intégrée à la touche s'allume).
- Appuyer sur la touche Mettre à jour (UPDATE) une fois. Choisir OK dans la fenêtre qui vient juste de s'ouvrir. Les changements sont maintenant enregistrés.
- Appuyer sur la touche Effacer (CLEAR) deux fois si nécessaire (les valeurs du cue seront effacées des fenêtres FIXTURE et CHANNEL)

Pour modifier d'autres cues, le sélectionner un par un (ils vont apparaître sur fond vert)

- Répéter toutes les étapes comme décrit pour le premier cue.



4.3.2 Changer le déclencheur (de restitution) de cues à l'intérieur d'une séquence

Sélectionner le cue désiré dans la colonne Trig (case rouge).
Entrer ce qui suit par la roue codeuse de gauche ou via le clavier et confirmer par ENTER.

- ***F :*** pour mode FOLLOW
- ***G :*** pour le bouton GO
- ***S :*** pour le signal SOUND
- ***No :*** En automatique suivant le temps fixé (par exemple Si le temps fixé est de 1.5 s, dans ce cue sera exécuté automatiquement après 1.5 s)

4.3.3 Changer le temps de fondu et le temps de délai de cues à l'intérieur d'une séquence

- Sélectionner le cue désiré (case rouge).
- Ici, la durée pour **ce** cue peut être changée avec la roue codeuse In Fade, In Delay ou Snap.
- Appuyer sur le bouton **Basics** (au-dessous de la roue codeuse de droite) pour basculer ce bouton en **Out** : Maintenant il est possible de modifier Out fade avec cette roue codeuse.

Si il n'y a pas de temps de fondu ou de délai indiqués, ce cue n'en contient pas.

Changer tous les temps d'un ou plusieurs cues (CUE TIME SCALING)

Avec cette fonction, les temps de fondu, délai et déclenchement peuvent être augmentés ou réduits.

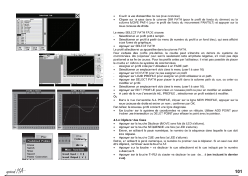
- Sélectionner un ou plusieurs cues (cases rouges)
- Cliquer sur l'un des n° de cue en utilisant le bouton droit de la souris ou la roue codeuse sur le côté du moniteur.
- Dans le menu EDIT CUE NUMBER, sélectionner un pourcentage ou une changement en valeur absolue.
  - Scale Timing (Facteur d'échelle) (%) : Tous les temps du cue marqués vont être changés pour la valeur entrée. En entrant 100%, toutes les valeurs resteront inchangées.
  - Scale Timing (Facteur d'échelle) (sec) : Le temps total du cue marqué va être changé pour la valeur entrée – tous les temps vont changer proportionnellement. Par exemple sur la gauche : Pour les quatre cues marqués, six secondes ont été entrées ; DELAY et FADE ont augmenté de six secondes au total ; le temps de déclenchement augmente en accord avec les changements proportionnels de chaque temps.

- Utiliser la calculatrice pour faire les changements et confirmer par ENTER.

Attention : Si tous les temps sont compressés à 0, il ne sera plus possible de rentrer des temps plus longs. Il faudra alors entrer à nouveau tous les temps, ou les restaurer si la fonction OOPS était activée (pas pour la version MICRO).

Temps de fondu dans les profils

En plus des temps de fondu, il est aussi possible d'utiliser un profil pour faire varier les procédures de fondu. On peut graduer des dimmers et des mouvements PAN et TILT en utilisant des profils individuels. Dans cette version, ce n'est pas pertinent si la colonne PATH ne contient pas de valeur ou « linear ». On peut utiliser 43 paths, 16 sont pré définis et 16 peuvent être affectés à des profils utilisateurs.



- Ouvrir la vue d'ensemble du cue (cue overview)
- Cliquer sur la case dans la colonne DIM PATH (pour le profil de fondu du dimmer) ou la colonne MOVE PATH (pour le profil de fondu du mouvement PAN/TILT) et appuyer sur la roue codeuse de droite.

Le menu SELECT PATH FADE s'ouvre.
- Sélectionner un profil prêt à remplir.
- Sélectionner un profil à partir du menu (le numéro du profil a un fond bleu), qui sera affiché sous forme de graphique.
- Appuyer sur SELECT PATH

Le profil sélectionné va apparaître dans la colonne PATH.

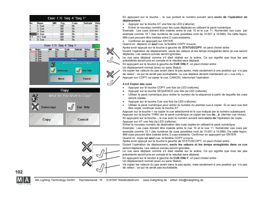
Pour certains des profils pré-définis, la courbe peut s'étendre en dehors du système de coordonnées. Un projecteur peut suivre seulement cette amplitude négative, s'il n'est pas déjà positionné à sa fin de course. Pour les profils créés par l'utilisateur, il n'est pas possible de placer la courbe en dehors du système de coordonnées.
- Assigner un profil créé par l'utilisateur à un FADE path
- Sélectionner un emplacement vide dans le menu (user1 à user 16)
- Appuyer sur NO PATH pour ne pas assigner un profil
- Appuyer sur LOAD PROFILE pour assigner un profil utilisateur à un path.
- Appuyer sur SELECT PATH pour placer le profil dans la colonne path du cue, ou créer ou modifier un profil.
- Sélectionner un emplacement vide dans le menu (user1 à user 16).
- Appuyer sur EDIT PROFILE pour créer un nouveau profil ou pour en modifier un existant.
- A partir de la vue d'ensemble ALL PROFILE , sélectionner un profil existant à modifier.

Ou
- Dans la vue d'ensemble ALL PROFILE, cliquer sur la ligne NEW PROFILE, appuyer sur la roue codeuse de droite et entrer un nom ; confirmer par OK.

Par défaut, le nouveau profil contient une ligne diagonale.
- Un toucher sur le système de coordonnées va créer un réticule. Utiliser ADD POINT pour insérer une intersection ou DELET POINT pour effacer le point avec le pointeur.

4.3.4 Déplacer des Cues
- Appuyer sur la touche Déplacer (MOVE) une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).
- Entrer, en utilisant le pavé numérique, le numéro de la séquence dans laquelle le cue doit être déplacé.
- Appuyer sur la touche CUE une fois (la LED s'allume).

Entrer, en utilisant le pavé numérique, le numéro du premier cue à déplacer. Si un seul cue doit être déplacé, continuer avec la touche AT.
- Appuyer sur la touche + va déplacer le cue sélectionné et le cue indiqué par le numéro subséquent.
- Appuyer sur la touche THRU du clavier va déplacer le cue de... à **(en incluant le dernier cue)**.



En appuyant sur la touche -, le cue portant le numéro suivant sera **exclu de l'opération de déplacement**.

- Appuyer sur la touche AT une fois (la LED s'allume).
- Entrer le nouveau numéro pour les cues déplacés en utilisant le pavé numérique.

Exemple : Les cues doivent être insérés entre le cue 10 et le cue 11. Numéroter ces cues par exemple comme 10.1 (les numéros de cues possibles vont de 10.001 à 10.999). De cette façon, 999 cues peuvent être insérés entre 2 cues existants.

- Confirmer en appuyant sur ENTER.

Quand on déplace un **seul** cue, la fenêtre COPY s'ouvre.

Après avoir appuyé sur la touche à gauche de ***STATUSCOPY***, on peut choisir entre :

Durant l'opération de déplacement, seuls les valeurs et les temps enregistrés dans ce cue seront déplacés. Les valeurs suivies seront ignorées.

Le cue sera déplacé comme s'il était réalisé sur la scène. Ce qui signifie que tous les pas précédents seront pris en compte et le résultat sera déplacé.

En appuyant sur le bouton à gauche de **CUE ONLY**, on peut choisir entre :

Un déplacement normal (avec ou sans Statut).

Va copier les valeurs du pas avant dans le pas après, mais seulement à une position qui n'a pas de valeur ; ce qui ne serait pas souhaitable. Le cue déplacé devient maintenant un « cue only ».

Appuyer sur COPY va copier le cue, CANCEL interrompt l'opération.

4.3.5 Copier des cues

- Appuyer sur la touche COPY une fois (la LED s'allume).
- Appuyer sur la touche SEQUENCE une fois (la LED s'allume).
- Utiliser le pavé numérique pour entrer le numéro de la séquence à partir de laquelle les cues seront copiés.
- Appuyer sur la touche Cue une fois (la LED s'allume).
- Utiliser le pavé numérique pour entrer le numéro du premier cue à copier. Si un seul cue doit être copié, continuer avec la touche AT.

Appuyer sur la touche + va copier le cue sélectionné et le cue indiqué par le numéro subséquent.
Appuyer sur la touche THRU sur le pavé numérique va copier les cue **de....à** (dernier cue inclus).

En appuyant sur la touche -, le cue avec le numéro suivant sera **exclu de** l'opération de copie.

Appuyer sur AT une fois (la LED s'allume).
Entrer le nouveau numéro de destination des cues copiés en utilisant le pavé numérique.

Exemple : Les cues doivent être insérés entre le cue 10 et le cue 11. Numéroter ces cues par exemple comme 10.1 (les numéros de cues possibles vont de 10.001 à 10.999). De cette façon, 999 cues peuvent être insérés entre 2 cues existants. Confirmer en appuyant sur ENTER.

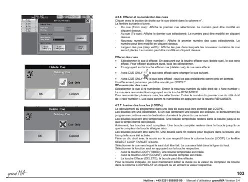
Quand on copie **un seul** cue, la fenêtre COPY s'ouvre.
Après avoir appuyé sur la touche à gauche de STATUSCOPY, on peut choisir entre :

Durant l'opération de déplacement, **seuls les valeurs et les temps enregistrés dans ce cue** seront déplacés. Les valeurs suivies seront ignorées.

Le cue sera déplacé comme s'il était réalisé sur la scène. Ce qui signifie que tous les pas précédents seront pris en compte et le résultat sera déplacé.

En appuyant sur le bouton à gauche de **CUE ONLY**, on peut choisir entre :
Un déplacement normal (avec ou sans Statut).

Va copier les valeurs du pas avant dans le pas après, mais seulement à une position qui n'a pas de valeur ; ce qui ne serait pas souhaitable.



4.3.6 Effacer et re-numéroter des cues

Cliquer avec le bouton de droite sur le cue désiré dans la colonne n°.
La fenêtre suivante s'ouvre.

- Du cue (From cue) : Affiche le premier cue sélectionné. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.
- Au cue (To cue): Affiche le dernier cue sélectionné. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.
- Nouveau numéro (New number) : Affiche le premier numéro des cues sélectionnés. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.
- Largeur des pas (step width) : Affiche les pas dans lesquels les nouveaux numéros de cue seront placés. Le numéro peut être modifié en cliquant dessus.

Effacer des cues

- Sélectionner le cue à effacer. En appuyant sur la touche effacer cue (delete cue), le cue sera effacé. Pour effacer plusieurs cues, tous les sélectionner.
- En appuyant sur la touche effacer cue (delete cue), le cue sera effacé.
- Avec CUE ONLY le cue sera effacé sans changer le cue suivant.
- Avec CUE ONLY le cue sera effacé ; tous les pas précédents seront pris en compte.

Un effacement par erreur peut être annulé par OOPS !"

RE-numéroter des cues

Sélectionner le cue à re-numéroter. Entrer le nouveau numéro du côté droit de « New number » Le cue sera re-numéroté en appuyant sur la touche RENUMBER.
Pour re-numéroter plusieurs cues, les sélectionner. Entrer le numéro du premier cue du côté droit de « New number ». Les cues seront re-numérotés en appuyant sur la touche RENUMBER.

4.3.7 Insérer des boucles (LOOPs)

Le déroulement du programme dans une liste de cues peut être contrôlé par LOOPS.
Les boucles ont une destination. Si un cue contenant une boucle est exécuté, le déroulement du programme continue vers la destination donnée à la place du cue suivant.
Les boucles peuvent être temporisées. Une boucle temporisée restera dans la boucle jusqu'à ce que le temps donné soit écoulé.
Autrement, les boucles sont comptées. Une boucle comptée restera dans la boucle jusqu'à ce que le compteur de boucle atteigne zéro.
Les boucles peuvent être sans fin. Une boucle sans fin restera pour toujours dans la boucle une fois qu'elle aura été activée.
Faire un clic droit avec la souris sur le cue respectif dans la colonne boucle (LOOP). La fenêtre SELECT LOOP TARGET s'ouvre.
Sélectionner le cue vers lequel le saut doit être fait. Le cue sera listé dans la ligne du haut.
Sélectionner la fonction saut en appuyant sur la touche respective.

- Avec la touche LOOP (TIMED), une boucle temporisée est créée.
- Avec la touche LOOP (COUNT), une boucle comptée est créée.
- La touche Effacer (DELETE), la boucle peut être effacée.

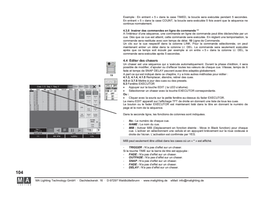
Pour la boucle indiquée, on peut maintenant éditer la durée ou la valeur du compteur de boucle dans la colonne LOOPDELAY en cliquant ou en entrant la valeur respective.

Exemple : En entrant « 5 » dans la case TIMED, la boucle sera exécutée pendant 5 secondes. En entrant « 5 » dans la case COUNT, la boucle sera exécutée 5 fois avant que la séquence ne continue normalement.

4.3.8 Insérer des commandes en ligne de commande **

A l'intérieur d'une séquence, une commande en ligne de commande peut être déclenchée par un cue. Dès que ce cue est atteint, cette commande sera exécutée. En réglant une temporisation, la commande sera restituée avec son temps de délai. **10** Ligne de Commande.
Un clic sur le cue respectif dans la colonne LINK. Pour la commande sélectionnée, on peut maintenant entrer un délai dans la colonne LI. DEL. La commande sera seulement exécutée après que ce temps soit écoulé par exemple si on entre « 5 » dans la colonne LI. DEL, la commande sera exécutée après 5 secondes.

4.4 Editer des chasers



Un chaser est une séquence qui s 'exécute automatiquement. Durant la phase d'édition, il sera possible de modifier, d'ajouter ou d'effacer toutes les valeurs de chaque cue. Vitesse, temps de X fade et temps de SNAP DELAY peuvent aussi être adaptés globalement.
A part ce qui est indiqué dans ce chapitre, il y a trois autres méthodes pour éditer :
4.1.3, 4.1.4, 4.1.5 Remplacer, étendre, retirer des cues.
4.5 et **3.7.5** Mettre à jour des cues ou des presets.
5.3 Fenêtre EXECUTOR

- Appuyer sur la touche EDIT (la LED s'allume).
- Sélectionner un chaser avec la touche EXECUTOR correspondante.

Ou :

- Cliquer avec la souris sur la petite fenêtre au-dessus du fader EXECUTOR.

Le menu EDIT apparaît sur l'affichage TFT de droite en donnant une liste de tous les cues.
Le bouton ou le fader EXÉCUTOR est maintenant listé dans le titre en donnant le numéro de page et le nom de la séquence.

Dans la seconde ligne, les fonctions de colonnes sont indiquées.

- ***No :*** Le numéro de chaque cue.
- ***NAME :*** Le nom du cue.
- ***MIB :*** Activer MIB (Déplacement en fonction éteinte - Move in Black function) pour chaque cue. L'activer en sélectionnant une cellule et en appuyant brièvement sur la roue codeuse à droite de l'écran. L'activation est confirmée par YES.

MIB peut seulement être utilisé dans les cases où un « * » est affiché.

- ***TRIGGER :*** N'a pas d'effet sur un chaser.

Si la touche TIME sur la barre de titre est appuyée :

- ***FADE :*** N'a pas d'effet sur un chaser.
- ***OUTFADE :*** N'a pas d'effet sur un chaser.
- ***SNAP :*** N'a pas d'effet sur un chaser.
- ***FADE :*** N'a pas d'effet sur un chaser.
- ***DELAY :*** N'a pas d'effet sur un chaser.

Si la touche ***LOOPS*** sur la barre de titre est appuyée :

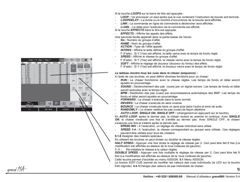
- ***LOOP :*** Va provoquer un saut après que le cue contenant l'instruction de boucle soit terminé.
- ***LOOPDELAY :*** La durée ou le nombre d'occurrence de la boucle sera affichée.
- ***LINK :*** La commande en ligne de commande à déclencher sera affichée.
- ***LLDEL :*** Le délai pour l'exécution de la commande est affiché.

Si la touche ***EFFECTS*** dans le titre est appuyée.

- ***EFFECTS :*** Affiche les appels des effets.

Une seconde feuille apparaît dans la partie basse de l'écran.

- ***No :*** Numéro du groupe d'effet.
- ***NAME :*** Nom du groupe d'effet.
- ***ACTION :*** Type de l'effet appelé.
- ***INTENS :*** Affiche la taille définie du groupe d'effet.
  F (Fade) : Si Y (Yes) est affiché, la taille varira avec le temps de fondu réglé.
- ***SPEED :*** Affiche la vitesse du groupe d'effet.
  F (Fade) : Si Y (Yes) est affiché, la vitesse varira avec le temps de fondu réglé.
- ***SOFT :*** Affiche le réglage de douceur (douceur du fondu) des effets.
  F (Fade) : Si Y (Yes) est affiché, la douceur varira avec le temps de fondu réglé.



Le tableau montre tous les cues dans le chaser (séquence) :

A l'aide de ces touches, on peut définir diverses fonctions pour un chaser.

- ***RUN :*** Le chaser fonctionne avec la vitesse réglée. Les temps de fondu et délai seront ajustés en pourcentage.
- ***SOUND :*** Déclenchement des pas (cues) par un signal sonore. Les temps de fondu et délai seront exécutés avec le temps réglé.
- ***BPM :*** Restitution des pas (cues) par reconnaissance automatique des BMP. Les temps de fondu et délai seront ajustés en pourcentage.
- ***FORWARD :*** Le chaser s'exécute dans le sens normal.
- ***REVERS :*** Le chaser s'exécute en sens inverse.
- ***BOUNCE :*** Le chaser s'exécute dans un sens puis dans l'autre et ainsi de suite.
- ***RANDOMLY :*** Le chaser restitue les pas (cues) de façon aléatoire.
- ***AUTO LOOP, SINGLE ON, SINGLE OFF :*** (changement en appuyant sur la touche).

En ***AUTO LOOP***, après le dernier pas, le chaser revient au premier et continue. Avec ***SINGLE ON***, le chaser s'exécute une fois et s'arrête au dernier pas. Avec SINGLE OFF, le chaser s'exécute une fois et s'éteint après le dernier pas.

- **SPEED INV :** A l'exécution, un réglage de vitesse individuel sera utilisé.
- ***SPEED 1-4 :*** A l'exécution, la vitesse correspondant au groupe sera utilisée. Ces réglages peuvent être utilisés pour tous les chasers.

5.1.6 Assigner des masters spéciaux.

En utilisant les touches on peut diviser ou doubler la vitesse réglée.

HALF SPEED : Appuyer une fois divise le réglage de vitesse par 2. Ceci peut être fait 8 fois (La modification est affichée au-dessus de la roue codeuse de gauche).

1 :1 : Ré-initialise la vitesse à la valeur réglée.

DOUBLE SPEED : Appuyer une fois multiplie le réglage de vitesse par 2. Ceci peut être fait 8 fois (La modification est affichée au-dessus de la 'roue codeuse de gauche).

Cette touche permet d'accéder au menu ASSIGN. **5.1** Menu ASSIGN.

Le bouton EDIT-CUE permet de modifier les valeurs des cues individuels (la LED sur la touche Edit clignote) **4.4.1**Changer des valeurs de pas individuels de chaser.

Au-dessus des roues codeuses de l'écran de droite, les touches de restitution et les noms de chases sont affichés. Les fonctions de ces touches sont :

EDIT :	Ouvre le menu edit pour le chase	
LEFT ARROW :	GO-	(exécution dans le sens inverse)
SQUARE :	OFF	(Stop)
DOUBLE LINE :	PAUSE	(Fonction bascule)
RIGHT ARROW :	GO+	(exécution dans le sens normal)
PAGE X :	Bascule entre les fonctions des roue codeuses. Les fonctions importantes sont en page 1.	

Comme toujours, un roue codeuse enfoncée puis tournée fonctionne avec une différente résolution dépendant des réglages du menu setup.

Un clic sur une roue codeuse (appuyée mais non tournée) fait apparaître un large fader sur l'écran.

Fonction de la roue codeuse page 1 :

SPEED SCALE : divise ou multiplie la vitesse par un facteur.

SPEED : La vitesse de chase ; La gamme accessible dépend de l'échelle de vitesse. Si le chase appartient à un groupe de vitesse, changer la vitesse du chase changera la vitesse du groupe (ainsi que les autres voies autour).

FADE : Augmente le temps de montée pas à pas. Définit la douceur du chase en cours.

MASTER FADE : Contrôle les masters temps de montée et de descente. Est utilisé au démarrage ou à l'arrêt du chase en cours. Le master fade peut être réglé sur DEFAULT avec la roue codeuse. Dans cette position, le temps M-Fade défini dans le menu setup/defaults/playback est utilisé.

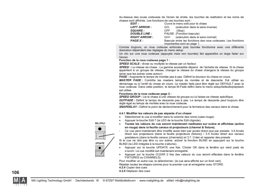
Fonctions de la roue codeuse page 2 :

SPEED GROUP : Lie le chase à une vitesse de groupe ou lui laisse sa vitesse spécifique.

OUTFADE : Définit le temps de descente pas à pas. Le temps de descente peut toujours être réglé égal au temps de montée avec la roue codeuse.

SNAPDELAY : Définit le point de déclenchement pour la fermeture des canaux dans le chase.

4.4.1 Modifier les valeurs de pas séparés d'un chaser



- Sélectionner le cue à modifier dans la colonne des noms (case rouge).
- Appuyer la touche Edit 7 (la LED de la touche Edit clignote).
- **Toutes les valeurs du cue seront maintenant restituées sur scène et affichées (active en rouge) dans la feuille canaux et projecteurs (channel & fixture).**
- Ce cue peut maintenant être modifié aussi bien par accès direct que par presets. 3.4 Accès direct aux projecteurs (dans la feuille projecteurs (fixture)) / 3.5 Accès direct aux canaux gradateurs (dans la feuille canaux (channels)) et 3.7. Créer et rappeler des presets

Si le cue ne doit pas être vu sur scène, activer la fonction BLIND en appuyant sur la touche BLIND (la LED intégrée à la touche s'allume).

- Appuyer sur la touche UPDATE une fois. Choisir OK dans la fenêtre qui vient juste de s'ouvrir. Le cue modifié est maintenant enregistré.
- Appuyer sur la touche CLEAR 2 fois (les valeurs du cue seront effacées dans la fenêtre FIXTURES ou CHANNELS).

Pour modifier un autre cue, le sélectionner, (le cue sera affiché sur un fond vert).

Répéter toutes les étapes comme pour le premier cue et enregistrer avec STORE.

4.3.4 Copier des cues

4.3.5 Déplacer des cues

4.3.6 Effacer et re-numéroter des cues.
4.3.7 Insérer des boucles
4.3.8 Insérer des commandes en ligne de commande

Changer les temps pour un ou plusieurs cues :

- La fonction de modification de l'échelle des temps (décrite au chapitre **4.3.3**) peut aussi être utilisée pour des chasers.

4.5 Mettre à jour des cues

En exécutant des séquences, les cues peuvent être directement modifiés et stockés.

Restituer le cue à modifier. Modifier le cue aussi bien par accès direct que par presets (la Led de la touche UPDATE est allumée).

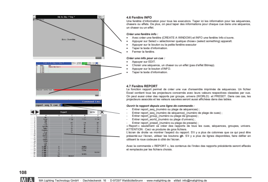
3.4 Accès direct aux projecteurs (dans la feuille projecteurs (fixture)) / **3.5** Accès direct aux canaux gradateurs (dans la feuille canaux (channels)) et **3.7** Créer et rappeler des presets.

- Appuyer sur la touche Update une fois.

La fenêtre UPDATE s'ouvre.

- En appuyant sur cette touche on peut basculer entre « contenus originaux seulement » (only original contents) et « ajouter nouveaux contenus » (add new contents).
- Only original contents : Dans la mise à jour du cue, seulement les projecteurs et canaux qui ont déjà été utilisés dans ce cue sont enregistrés.
- Add new contents : Dans la mise à jour du cue, tous les changements seront enregistrés qu'ils concernent ou non des projecteurs ou des canaux qui ont déjà été utilisés dans ce cue.

- En appuyant sur cette touche, on peut basculer entre « seulement sur le dernier exécuteur rappelé » (only last executor called) et « tous les exécuteurs possibles » (all possible executors)
- Seulement le dernier executor : Le tableau destination des cues montre seulement le dernier cue restitué.
- Tous les executors possibles : Le tableau destination des cues montre tous les exécuteurs réellement restitués sur tous les executors.
- Mise à jour « Poursuite » (Tracking) ou «cue seulement » (cue only). Une mise à jour « tracking » peut affecter les « futurs cues » alors que la mise à jour « cue only » ne les affecte pas.
- Appuyer sur la touche « Mise à jour cue » (Update cue) va mettre à jour le cue affiché sur un fond rouge. Un autre cue peut être sélectionné avec la roue codeuse.
- Appuyer sur « Mettre à jour tous les cues » («Update all cues ») va mettre à jour tous les cues du tableau.
- Appuyer sur le bouton sauver comme valeurs par défaut (save as default) pour sauver les presets comme réglages par défaut (par exemple : contenus originaux seulement ou Ajouter de nouveaux contenus). La prochaine fois que le menu Mise à jour (Update) sera ouvert, ces réglages seront disponibles.



4.6 Fenêtre INFO

Une fenêtre d'information pour tous les executors. Taper ici les information pour les séquences, chasers ou effets. De plus, on peut taper des informations pour chaque cue dans une séquence, un chaser ou un effet.

Créer une fenêtre info :

- Avec créer une fenêtre (CREATE A WINDOW) et INFO une fenêtre Info s'ouvre.
- Appuyer sur Select « sélectionner quelque chose» (select something) apparaît.
- Appuyer sur le bouton ou la petite fenêtre executor
- Taper le texte d'information.
- Fermer la fenêtre.

Créer une info pour un cue :

- Appuyer sur EDIT.
- Choisir une séquence, un chaser ou un effet (pas d'effet Bitmap).
- Appuyer sur le bouton d'INFO.
- Taper le texte d'information.

4.7 Fenêtre REPORT

La fonction rapport permet de créer une vue d'ensemble imprimée de séquences. Un fichier Excel contient tous les projecteurs concernés avec leurs valeurs respectives classées par cue. On peut aussi créer des rapports par groupe, univers (WORLD) et PRESET. Dans ces cas, les projecteurs associés et les valeurs sauvées seront aussi affichées dans des tables.

Ouvrir le rapport depuis une ligne de commande :

- Entrer report_seq_(numéro ou plage de séquences) ;
- Entrer report_seq_(numéro de séquence)_(numéro de plage de cues) ;
- Entrer report_group_(numéro ou plage de groupes) ;
- Entrer report_world_(numéro ou plage d'univers) ;
- Entrer report_preset_(numéro ou plage de presets) ;

« Report » seulement va créer des rapports de tous les cues, séquences, groupes, univers. ATTENTION : Ceci va produire de gros fichiers.
L'écran de droite va montrer l'aspect du rapport. S'il y a plus de colonnes que ce qui peut être présenté sur l'écran, utiliser les boutons **gh**. S'il y a plus de lignes disponibles, faire défiler en utilisant la roue codeuse à côté de l'écran.

Avec la commande « REPORT », les contenus de l'index des rapports précédents seront effacés et remplacés par les fichiers choisis.

Régler l'accès FTP (protocole de transfert des fichiers) :

Par cet accès, il est possible de transférer des données de la console vers un PC. Par cette méthode, on peut récupérer le rapport sur PC et l'ouvrir comme un tableau Excel. La méthode la plus facile pour sauver et imprimer les rapports est aussi par le PC. Pour faire cela, le PC et la console doivent être connectés sur le même réseau. I.e. les trois premiers groupes de numéros de l'adresse IP doivent être identiques (par exemple 192.168.177.xxx), et le dernier groupe doit être unique pour chaque appareil identifié sur le réseau.

Sauver et imprimer les rapports :

- Créer le rapport désiré (voir au-dessus).
- Connecter le PC et la console par FTP.
- Couper le fichier xx.CSV dans le dossier REPORT de la console et le coller dans un dossier du PC. Dans les illustrations à gauche, la vue d'ensemble des dossiers de la console porte l'adresse ,IP 192.168.177.114.
- Démarrer l'application MICROSOFT EXCEL et ouvrir le fichier rapport.
- Imprimer, sauver, expédier le rapport comme si c'était un fichier Excel ordinaire.

Exemples :

Créer le rapport des cues N° 2,3,4 et 5 de la séquence 24 :

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report_sequ_24_cue_2_thr_5 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport apparaît sur l'écran de droite ; les valeurs des cues sont classées en colonnes, les paramètres des projecteurs en lignes.

Pour créer les rapports pour les séquences 1,2 et 3,

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report_sequ_1_thr_3 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport de la séquence 1 apparaît sur l'écran de droite ; les valeurs des cues sont classées en colonnes, les paramètres des projecteurs en lignes. On peut naviguer entre les différents rapports avec les boutons gh. Dans le dossier report, on trouvera les trois fichiers contenant les rapports.

Pour créer le rapport pour le preset 1, PAN, TILT,

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report_preset__1.1 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport du preset1., PAN, TILT apparaît sur l'écran de droite ; les colonnes affichent les noms des projecteurs impliqués et les valeurs respectives en pourcentages de PAN et de TILT. Utiliser les roues codeuses pour faire défiler les lignes si elles ne sont pas toutes visibles sur l'écran.

Pour créer le rapport univers 3, contenant les noms de tous les projecteurs dans l'univers 3,

- Entrer ce qui suit dans la ligne de commande : report_world_3 ; confirmer par ENTER.
- Le rapport de la séquence 1 apparaît sur l'écran de droite ; les valeurs des cues sont classées en colonnes, les paramètres des projecteurs en lignes. Utiliser les roues codeuses pour faire défiler les lignes si elles ne sont pas toutes visibles sur l'écran.



5 Exécution des Cues, Séquences et Chases

5.1 Le menu ASSIGN (Assignation à un EXECUTEUR)

Les groupes Cues, Séquences ou Effets peuvent être assignés à chacun des faders ou boutons EXECUTEURS.

Une des manières d'accéder au menu ASSIGN est de cliquer avec la souris, ou en utilisant l'écran tactile, sur la barre de titre de la fenêtre des FADERS EXECUTEURS.

Ou :

Pressez la touche ASSIGN une fois (la LED est allumée).

Sélectionnez une Séquence dans le groupe des Séquences, ou un Effet dans le groupe des Effets.

Pressez le FADER EXECUTEUR ou le bouton EXECUTEUR auquel vous désirez assigner une Séquence ou un Chase.

Ou :

Pressez la touche ASSIGN une fois (la LED est allumée).

Pressez le FADER EXECUTEUR ou le bouton EXECUTEUR pour lequel une Séquence ou un Chase doit être créé. Le menu ASSIGN apparaîtra au centre de l'écran TFT.

Une autre façon d'entrer dans le menu ASSIGN est au travers du menu EDIT.

La barre des titres affichera les FADER EXECUTEURS ou BOUTONS EXECUTEURS sélectionnés.

5.1.1 Assignation des Séquences ou des Groupes d'Effets

La touche « function » doit être activée (arrière-plan sombre).

En pressant la touche de CHASE, SEQUENCE ou EFFET, toutes les Séquences créées seront listées dans la Feuille. Sélectionnez le groupe de Séquences ou d'Effets qui doit être assigné. Les groupes de Séquences ou d'Effets assignés sont affichés en rouge.

Les colonnes de CUES montrent les numéros des Cues dans les Séquences individuelles.

En pressant la touche « Edit », vous pouvez personnaliser les groupes de Séquences ou d'Effets assignés dans le menu EDIT.

4.3 ou **4.4** Edition des Cues, Séquences ou Chases. **6.2** Edition des Groupes d'Effets

5.1.2 Changer le nom des Séquences

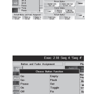
- En appuyant sur la touche « Name » la séquence peut être renommée en utilisant le clavier.

Ou :

- Appuyez sur la touche ASSIGN 2 fois (LED allumée).
- Appuyez sur le bouton exécuteur, où le nom de la séquence doit être changé.
- Une fenêtre apparaît, vous pouvez y entrer le nouveau nom.

5.1.3 Changer les fonctions d'un Bouton ou d'un Fader

- Appuyez sur ***ASSIGN***
- Appuyez sur la petite fenêtre des exécuteurs
- Appuyez sur ***FUNCTION***
- Appuyez sur ***SETTINGS***



- Lorsque vous touchez le bouton symbole du FADER, une sélection apparaîtra où vous pourrez assigner la fonction respective au Fader en la touchant.
- Master : Le Fader contrôle toutes les valeurs des dimmers programmés de cette Séquence.
- Swap : Avec le Fader, les valeurs des canaux HTP de la séquence peuvent être augmentées progressivement et toutes les valeurs des autres canaux HTP qui ne sont pas utilisés dans cette séquence seront mises à « 0 ».

Il est seulement possible d'utiliser des faders de SWAP ou de MASTER.

- ***FADE*** : Avec le Fader, le temps de fondu d'ouverture (fade-in) entre les cues peuvent être fixés manuellement, lorsque vous utilisez des Chases.
- ***Speed*** : La vitesse des Chases peut être fixée avec le Fader.
- ***Xfade*** : Avec le Fader, vos pouvez manuellement enchainer (crossfader) tous les paramètres du prochain cue de la séquence.
- ***XF A*** : Si le Split Crossfade est actif, vous pouvez fondre en fermeture (fade out) le cue qui est en train de s'exécuter lorsque vous pousserez le fader vers le haut ou vers le bas.

Si le Split Crossfade n'est pas actif, vous pouvez fondre en fermeture (fade out) vers les canaux de dimmer assombrissant du prochain cue lorsque vous pousserez le fader vers le bas ou vers le haut.

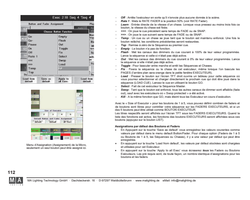
- ***XF B*** : Si le Split Crossfade est actif, vous pouvez utiliser le Fader pour fondre en ouverture (fade in) le prochain Cue lorsque vous pousserez le fader vers le haut ou vers le bas.

Si le Split Crossfade **n'est pas actif**, vous pouvez affaiblir (fade out) le prochain Cue vers les canaux de Dimmer éclairant lorsque vous pousserez le fader vers le haut ou ver le bas.

- ***Empty*** : Le Fader n'a pas de fonction.
- ***Rate*** : En utilisant le Fader, vous pouvez changer tous les temps de fade et de délai pour les séquences. Si le fader est à 50%, tous les temps seront exécutés normalement. En utilisant le bouton RATE (taux) 1, vous pouvez mettre automatiquement le Fader à la position 50%.
- ***MFade*** : Ce fader contrôle le 'master de fondu en ouverture/fermeture' (master in & outfade)dans un intervalle de 0 à 10 secondes. Il est utilisé lors du lancement ou de l'arrêt des chases. Avec l'encodeur, le 'master fade' peut être mis à « DEFAUT ». Dans cette position le MFade prédéfini dans le menu setup/defaults/playback timing sera utilisé.
- ***Temp*** : Utilisez le Fader pour, temporairement, lancer (fade in) le premier pas du Cue, puis, on retrouvera l'état précédent, similairement à la touche « Temp ».

En touchant le symbole respectif, une sélection apparaîtra dans laquelle tous les boutons pourront être assignés à différentes fonctions.

- ***Go*** : Le cue sera joué avec tous les temps de FADE et de DELAI programmés.
- ***Go-*** : Pour les séquences, le cue précédent est joué et tous les changements sont exécutés en utilisant les temps de FADE et de DELAI programmés. Pour les Chases, la direction d'exécution sera inversée.
- ***Pause*** : Un cue en exécution ou un Chase seront temporairement stoppés. Pour continuer utilisez GO+ ou GO-.
- ***On*** : re Déclare la priorité de l'Exécuteur en faisant de lui la dernière action écrasant ainsi les autres exécuteurs qui, auparavant, l'écrasait (LTP).



Menu d'Assignation (Assignement) de la Micro, seulement un seul bouton peut être assigné ici.

- *Off* : Arrête l'exécuteur en sorte qu'il n'envoie plus aucune donnée à la scène.
- *Rate 1* : Mets le RATE FADER à la position 50% (voir RATE Fader).
- *Learn* : Entrée directe de la vitesse d'un chase. Lorsque vous pressez au moins trois fois ce bouton, la vitesse du chase est fixée.
- *<<<* : On joue le cue précédent sans temps de FADE ou de SNAP.
- *>>>* : On joue le cue suivant sans temps de FADE ou de SNAP.
- *Temp* : Un cue ou un chase se joue tant que le bouton est maintenu enfoncé. Une fois le bouton relâché, les conditions précédentes seront restaurées.
- *Top* : Remise à zéro de la Séquence au premier cue.
- *Empty* : Le bouton n'a pas de fonction.
- *Flash* : Met les canaux des dimmers du cue courant à 100% de leur valeur programmée. Lance la séquence si celle-ci n'était pas déjà active.
- *Out* : Met les canaux des dimmers du cue courant à 0% de leur valeur programmée. Lance la séquence si elle n'était pas déjà active.
- *Toggle* : Pour basculer entre marche et arrêt les Séquences et Chases.
- *Fix* : Fixera la séquence ou le chase de cet exécuteur, même lorsque l'on bascule les PAGES (l'arrière plan sera orange dans la petite fenêtre EXECUTEUR).
- *Load* : Presser le bouton sur l'écran TFT droit ouvrira un tableau pour cette séquence où vous pourrez sélectionner et charger directement le prochain cue qui doit être joué dans la séquence (LOAD CUE). Lancez le cue en utilisant le bouton GO.
- *Select* : Fait de cet exécuteur la Séquence Master.
- *Swop* : Tant que le bouton est enfoncé, tous les autres canaux de dimmer sont affaiblis (fade out), sauf avec les exécuteurs où « Swop protected » a été activé.
- *Kill* : A la même fonction que GO, mais éteint tous les Exécuteur en cours d'exécution.

Avec le « Size of Executor » pour les boutons de 1 à 5, vous pouvez définir combien de faders et de boutons sont libres pour contrôler votre séquence sur les FADERS EXECUTEURS, et si un des 5 boutons peut être utilisé comme BOUTON EXECUTEUR.
Les titres respectifs seront affichés sur l'écran TFT sous les FADERS EXECUTEURS. Quand la liste des fonctions est active, les fonctions des boutons EXECUTEURS seront affichées sous ces boutons (appuyez sur le bouton LIST).

Assignations par défaut des Boutons et Faders

- En Appuyant sur la touche 'Save as default' vous enregistrez les valeurs courantes comme valeurs par défaut dans le menu default Button/Fader. Pour chaque option (Faders de 1 à 5 ou Boutons de 1 à 5, les Séquences ou Chases), il y a une valeur par défaut qui peut être enregistrée.
- En appuyant sur la touche 'Load from default', les valeurs par défaut stockées sont chargées et utilisées pour cet Exécuteur.
- En appuyant sur la touche 'Apply to all Exec' vous écraserez **tous** les Faders ou Boutons Exécuteurs. Les pré requis sont, de toute façon, un nombre identique d'assignations pour les boutons et les faders.



5.1.4 Options de Restitution (Playback)

- La touche 'Settings' doit être pressée (arrière plan sombre).
- – Si vous pressez la touche « Auto Start » (arrière plan gris foncé), la Séquence ou le Chase sera automatiquement lancé(e) lorsque vous pousserez les Fader Master vers le haut (item 6).
- – Si la touche « Auto Stop » est pressée (arrière plan gris foncé), la séquence ou le Chase sera automatiquement stoppée lorsque vous pousserez le fader master vers le bas.
- – Si l' « ***Auto start*** » est actif et que l' « ***Auto Stop*** » n'est pas actif, le fader obtient la fonction « ***Auto On*** », cela signifie que lorsque le fader est bougé vers le haut depuis la position 0, la fonction « On » est simultanément activée et la séquence réactivée.
- – Si la touche « Auto Fix » est pressée (arrière plan sombre) et que la Séquence ou le Chase est lancé, cet exécuteur sera bloqué à cette position lorsque l'on basculera de page d'exécution et **ne sera débloqué que lorsqu'il sera arrêté**. Si un Exécuteur est stocké à une certaine position sur une autre page, cet Exécuteur apparaîtra et pourra être à nouveau utilisable seulement après avoir débloqué l'Exécuteur bloqué.
- – Si la touche « Swop Protected » est pressée, les Dimmers de cette Séquence ne seront pas éteint lorsqu'une autre Séquence sera appelée avec Swop.
- – Si la touche TRACKING est pressée (arrière plan sombre), la Séquence sera exécutée en mode Tracking. Si la touche n'est pas pressée, la Séquence sera exécutée en mode Non Tracking.
- – Le mode **TRACKING** est normalement utilisé **pour le théâtre**.

Les valeurs qui sont jouées dans un Cue, restent inchangées pour chaque cue subséquent, jusqu'à ce qu'ils soient modifiés ou écrasés par un cue, plus tard, (principe LTP). Donc, vous n'avez pas à programmer des valeurs qui ne changeront pas dans les cues suivants.

Astuce

Exemple : Au début de la séquence, Les canaux Dimmer sont à 80%. Supposons que ce paramètre sera utilisé par plusieurs cues. Tant que les canaux ne sont pas modifiés, ils resteront à 80%. Lorsque vous travaillez avec cette Séquence, vous remarquerez peut être que les canaux devraient être seulement à 70%. Vous n'aurez alors qu'à changer ces valeurs **une seule fois** ; tous les cues subséquents seront automatiquement mis à 70%.

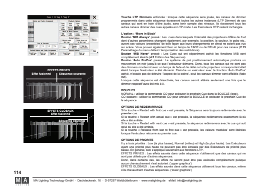
Exemple : le Cue 10 est fait des changements programmés dans le cue 10 ainsi que de tous les changements programmés dans les cues 1 à 9.Les valeurs 'tardives' remplaçant les valeurs plus anciennes – « Latest Takes Presedence (LTP').

Dans le mode **NON TRACKING**, les valeurs retourneront leurs valeurs par défaut sauf si elles sont spécifiées.

Exemple : Le cue 10 n'est fait qu'à partir des informations du cue 10. Les modifications des cues plus anciennes n'auront aucun effet sur les cues les plus récentes. Essentiellement les cues n'ont pas de relations entre eux. **5.4** La fenêtre TRACKING

Touches A/B ou Split Xfade : Si la touche « Split Xfade » est pressée (affichée en sombre), cette fonction est active (**5.1.3** Changement de Faders, Fader XF A et XF B).

Touche Normal trigger : Si « normal trigger » est pressé, cette Séquence/ce Chase sera exécuté avec les appels des déclencheurs programmés. En pressant cette touche, elle basculera en « Trigger is Go », ici, la Séquence/Chase ne pourra seulement être contrôlé par le bouton GO et ignorera Follow, Sound et les temps de trigger.



EFFETS PRIVES
Effet fusionné
Séquence courante

EFFETS GLOBAUX
Effet fusionné
Séquence courante

Touche LTP Dimmers enfoncée : lorsque cette séquence sera jouée, les canaux de dimmer programmés dans cette séquence écraseront toutes les autres instances (LTP Dimmer) de ces canaux qui sont en train d'être joués, sans tenir compte des niveaux. Ils écraseront tous les autres canaux dimmer des cues appelés en LTP mode. Les Exécuteurs HTP restent inchangés.

L'option : 'Move in Black'

Bouton 'MIB Always' pressé : Les cues dans lesquels l'intensité des projecteurs diffère de 0 et dont d'autres paramètres changent également, par exemple, la position, la couleur, le gobo etc.. auront ces valeurs 'presettées' de telle façon que leurs changements en direct ne soient pas vus sur scène. Vous pouvez également fixer un temps de FADE ou de DELAI pour ces canaux (**2.13** Paramétrage du menu défaut / temporisation des restitutions).

Bouton 'MIB Never' pressé : Les Cues qui ont séparément activé les fonctions MIB sont complètement éteints (**4.3** Edition des Séquences).

Bouton 'Auto PrePos' pressé : Le système de pré positionnement automatique produira un mouvement en noir jusqu'à ce que l'exécuteur démarre. Donc, tous les canaux qui ne sont pas des dimmers monteront avec un temps de fade et de délai nul si le projecteur correspondant était éteint lorsque l'exécuteur a été démarré. Eteindre un exécuteur avec la fonction 'Auto PrePos' activé, n'essaie pas de détruire 'l'aspect de la scène', seul les canaux dimmer sont affaiblis (fade out).

Lorsque cette séquence est désactivée, les canaux seront altérés seulement une fois que le dimmer respectif aura été mis à 0.

BOUCLES

NORMAL : utiliser la commande GO pour exécuter le prochain Cue dans la BOUCLE (loop).

GO cassant : utiliser la commande GO pour annuler la BOUCLE et exécuter le prochain Cue de la séquence.

OPTIONS DE REDEMARRAGE

Si la touche « Restart with first cue » est pressée, la Séquence sera toujours redémarrée avec le **premier** cue.

Si la touche « Restart with actual cue » est pressée, la séquence redémarrera exactement là où elle a été arrêtée.

Si la touche « Restart with next cue » est pressée, la séquence redémarrera avec le cue qui suit celui où elle a été arrêtée.

Si la touche « Release from last to first cue » est pressée, les valeurs 'trackées' sont libérées lorsque l'exécuteur retourne au premier cue.

OPTIONS DE PRIORITE

Il y a trois priorités : Low (la plus basse), Normal (milieu) et High (la plus haute). Les Exécuteurs ayant une priorité plus haute ne peuvent pas être écrasés par des Exécuteurs de priorité plus basse. En général, ceci s'applique seulement aux fonctions LTP.

EFFETS PRIVES : Les effets sauvés dans cette séquence n'utiliseront que des canaux qui ne sont pas utilisés par d'autres séquences.

Donc, dans certains cas, les effets ne seront peut être pas exécutés complètement puisque aucun chevauchement n'est autorisé. ('upper graphics')

EFFETS GLOBAUX : Les effets sauvés dans cette séquence utiliseront tous les canaux, même s'ils chevauchent d'autres séquences. ('lower graphics')

Pour les Exécuteurs **LTP**, vous pouvez choisir additivement **Off On Overwritten**. Lorsque toutes les fonctions de cet Exécuteur ont été écrasées par d'autres Exécuteurs, celui-ci sera éteint.

OPTIONS PAR DEFAUT
En appuyant sur la touche SAVE AS DEFAULT, vous sauverez les paramètres courants comme paramètres par défaut.
En appuyant sur la touche LOAD FROM DEFAULT vous chargerez les valeurs par défaut et les utiliserez pour cet Exécuteur.

5.1.5 Assignations des Group Masters

Les Group masters sont des Faders assignés seulement à un groupe défini précédemment. Les Group masters n'ont pas d'influence sur les effets produits par le GrandMaster.

- Sélectionnez un groupe dans un groupe de groupes.
- Appuyez sur un bouton/fader Exécuteur vide

Ou : ouvrez le menu Assign de l'exécuteur en question

- ***Appuyez sur FUNCTION***
- ***Appuyez sur GROUP MASTER***
- Sélectionnez le groupe

ASSIGN

Changer les noms de groupes

- En appuyant la touche « Name », le nom du groupe assigné à l'exécuteur peut être changé en utilisant le clavier.

Ou :
Appuyez deux fois sur la touche ASSIGN (LED allumée)
Appuyez sur le bouton exécuteur, où le nom du groupe doit être changé.
Une fenêtre apparaît, vous pouvez y entrer le nouveau nom.
Ou :
Dans les groupes de Groupes **3.3** Créer et appeler les GROUPES de projecteurs et de Gradateurs

Les options du Submaster :

- La touche « Settings » doit être pressée (arrière plan sombre)

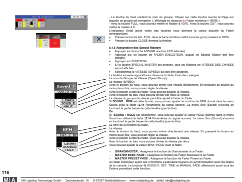
Si la touche POSITIVE ENABLE est pressée, ce Group Master est le Master Fader pour tous les canaux dimmers de ce groupe.

Si un Group Master est configuré comme INHIBIT Master (NEGATIVE INHIBIT appuyée) pour un groupe qui inclus des projecteurs ou des canaux dimmers provenant d'autres groupes, cet INHIBIT Master doit aussi être poussé vers le haut, pour être capable d'utiliser les canaux chevauchant. L' INHIBIT Master a la priorité sur tous les autres group masters et peut aussi être utilisé comme Master Fader pour tous les autres Group Masters.

Vue générale des Groupes :

- Presser la touche GROUP deux fois ouvrira une vue générale sur l'écran de droite montrant tous les Group Masters assignés.

Dans cette vue générale, chaque Group Master est affiché avec une petite fenêtre séparée.



- La touche du haut contient le nom du groupe. Cliquer sur cette touche ouvrira la Page sur laquelle ce groupe est enregistré. L'affichage en dessous du Fader montrera « HERE ».
- Avec la touche FULL, vous pouvez mettre le Master à 100%. Avec la touche OUT, vous pouvez mettre le master à 0.

L'indicateur d'état jaune voisin des touches vous donnera la valeur actuelle du Fader correspondant.

- Presser la touche ALL FULL dans la barre de titres mettra tous les group masters à 100%
- Presser la touche CLOSE fermera la fenêtre.

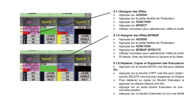
5.1.6 Assignation des Special Masters

- Appuyez sur la touche ASSIGN une fois (LED allumée).
- Appuyez sur un bouton de FADER EXECUTEUR, auquel un Special Master doit être assigné.
- Appuyez sur FUNCTION
- Si la touche SPECIAL MASTER est pressée, tous les Masters de VITESSE DES CHASES seront affichés
- Sélectionnez la VITESSE (SPEED) qui doit être assignée.

La fenêtre suivante apparaîtra en dessous du fader Exécuteur assigné :
Le nom de Groupe de Vitesse (Speed Group)
La vitesse (SPEED)
Avec le bouton du haut, vous pouvez entrer une vitesse directement. En pressant ce bouton au moins deux fois, vous pouvez régler la vitesse.
Avec le bouton à côté du fader, vous pouvez doubler la vitesse.
Avec le bouton du bas, vous pouvez diviser par deux la vitesse.
La vitesse du groupe de vitesse peut être ajusté à l'aide du Fader.
Si **SOUND : BPM** est sélectionné, vous pouvez ajuster le nombre de BPM donné dans le menu Sound avec le fader (**2.14** Paramètres du signal sonore). La menu Son (Sound) s'ouvrira en touchant la partie basse de cette fenêtre (pas le titre).
Ou :
Si **SOUND : HOLD** est sélectionné, vous pouvez ajuster la valeur HOLD donnée dans le menu Sound en utilisant le fader (**2.14** Paramètres du signal sonore). La menu Son (Sound) s'ouvrira en touchant la partie basse de cette fenêtre (pas le titre).
Le nom de la fonction du fader.
La vitesse.
Avec le bouton du haut, vous pouvez entrer directement une vitesse. En pressant le bouton au moins deux fois, vous pouvez régler la vitesse.
Avec le bouton à côté du fader, vous pouvez doubler la vitesse.
Avec le bouton du bas, vous pouvez diviser la vitesse par deux.
Vous pouvez ajuster la valeur BPM / HOLD avec le fader.

- ***GRANDMASTER :*** Assignera la fonction de Grandmaster à ce Fader.
- ***MASTER EXEC FADE :*** Assignera la fonction de Fader Exécuteur à ce Fader.
- ***MASTER PRESET FADE :*** Assignera la fonction de Fader Preset au Fader.

Un fader Exécuteur ayant ces 3 fonctions s'exécutera toujours en synchronisation avec les faders de la console. Le boutons BLACKOUT, SET, TIME et MANUAL FADE affecteront aussi tous les Faders possédant cette fonction.



fond vert – Séquence Maître

cyan : Chaser

jaune : Séquence

5.1.7 Assigner des Effets

- Appuyez sur ***ASSIGN***
- Appuyez sur la petite fenêtre de l'Exécuteur
- Appuyez sur ***FUNCTION***
- Appuyez sur ***EFFECT***
- Utilisez l'encodeur pour sélectionner l'effet et confirmez en appuyant sur l'encodeur.

5.1.8 Assigner des Effets BITMAP

- Appuyez sur ***ASSIGN***
- Appuyez sur la petite fenêtre de l'Exécuteur
- Appuyez sur ***FUNCTION***
- Appuyez sur ***BITMAP EFFECTS***
- Utilisez l'encodeur pour sélectionner l'effet et confirmez en appuyant sur l'encodeur.
- Si besoin, fixez les fonctions du bouton et du fader **5.1.3**

5.1.9 Déplacer, Copier et Supprimer des Exécuteurs

- Appuyez sur la touche MOVE une fois pour déplacer les Exécuteurs (LED allumée).

Ou :

- Appuyez sur la touche COPY une fois pour copier les Exécuteurs (LED allumée). Appuyez la touche DELETE une fois pour supprimer un Exécuteur (LED allumée).
- Pour déplacer ou copier un Bouton Exécuteur ou une fenêtre au dessus de l'Exécuteur, appuyez ou cliquez dessus une fois.
- Appuyer sur un autre bouton Exécuteur ou une fenêtre au dessus l'Exécuteur définira la nouvelle position.
- Appuyez sur un bouton Exécuteur ou sur une fenêtre au dessus de l'Exécuteur une fois.

S'il y a des Macros programmées ou des Time Codes, dans lesquels les Exécuteurs supprimés ou déplacés sont utilisés, ces assignations ne fonctionneront peut être plus !

5.2 La petite fenêtre de l'Exécuteur

grandMA:

Ces fenêtres sont positionnées au dessus de chaque FADER EXECUTEUR ou, après avoir pressé deux fois la touche LIST, sur l'écran TFT de droite pour les boutons EXECUTEURS.

grandMA light, ultra-light et Micro:

Après avoir pressé la touche LIST FADERS, ces fenêtres seront affichées au dessus de chaque FADER EXECUTEUR.

Après avoir pressé deux fois la touche LIST KEYS, elles seront affichées sur l'écran TFT pour les boutons EXECUTEURS.

Le nom de la séquence assignée est affiché dans le titre. Le numéro de la séquence est affiché. En touchant la **feuille** (et non le titre) sur l'écran tactile ou en utilisant la touche gauche de la souris, on ouvre le menu EDIT.

4.3 Edition des Séquences ou **4.4** Edition des Chases

En touchant la **barre de titre** sur l'écran tactile ou en utilisant la touche gauche de la souris, on ouvre le menu ASSIGN. **5.1** Menu ASSIGN

La section courante de la Feuille de Cue sera aussi affichée :

Séquence :

Le temps de fondu de fermeture (outfade) du dernier Cue sera affiché par une barre bleue dans la cellule du haut. Le temps de fondu d'ouverture (infade) du cue sera affiché dans la seconde cellule. Le prochain Cue sera affiché dans la cellule voisine.

Chase :

La vitesse sera affichée dans la cellule du haut.

Le temps de Fade en pourcentage, sera affiché dans la seconde cellule et aussi comme une barre verte.

Tant que le Chase n'est pas activé, vous trouverez le type d'activation dans la ligne d'en bas. Au cours de l'exécution, le numéro des Cues qui sont terminés seront affichés à gauche alors que du côté droit, vous verrez le nombre total de Cues, qui sera aussi affiché graphiquement par une barre.

Le Fader individuel et les fonctions des Boutons sont affichés ici :

– Du côté gauche, la fonction du fader est affichée. L'indicateur de statut jaune vous donnera le niveau du fader courant
– La fonction pour le bouton au dessus du fader est affichée en haut.
– La fonction pour le bouton en dessous du fader est affichée dans la cellule du milieu.
– La fonction pour le bouton le plus bas sous le fader est affichée dans la cellule la plus basse.

5.3 La feuille de l'EXÉCUTEUR

Dans la feuille de l'EXÉCUTEUR, vous pouvez voir la séquence assignée au FADER ou BOUTON et faire des modifications sur les cues et leurs données. **3.1** Créer une fenêtre

Toucher le coin gauche de la barre des titres ouvre la fenêtre des options de la FEUILLE de l'EXÉCUTEUR (EXECUTOR SHEET).

Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner quelle Séquence est assignée à l'exécuteur en cliquant dessus. Avec la touche FONT SIZE, vous pouvez choisir la taille de la police utilisée dans la feuille : vous aurez le choix entre Huge, Big et Small. Avec le bouton DELETE WINDOW, vous pouvez supprimer la feuille de l'exécuteur ou fermer la fenêtre des options en utilisant la touche CLOSE.

Dans la feuille de l'Exécuteur, vous pouvez regarder la progression de la séquence ; le cue en cours de restitution sera affiché avec un fond jaune

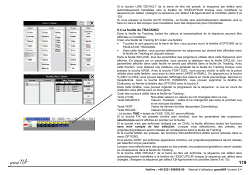
Vous pouvez modifier le fader MASTER en utilisant l'encodeur ou en appuyant le bouton au dessus de celui-ci. En utilisant l'encodeur 'RATE FACTOR', vous pouvez temporairement ajuster les temps de FADE et de DELAI. Si la séquence est éteinte le 'RATE FACTOR' sera automatiquement remis à 1.

Vous pouvez régler le temps à utiliser lorsque vous éteignez (touche OFF) en utilisant l'encodeur ou en appuyant le bouton au dessus de celui-ci. Si Default est affiché, le temps par défaut sera utilisé. **2.13** Menu Défaut

En utilisant les « flèches droites » ou « flèches gauches », vous pouvez appeler le prochain ou dernier cue. Avec la double flèche, vous pouvez appeler le prochain ou dernier cue sans aucun temps de FADE ou DELAI. Avec le bouton STOP, vous pouvez éteindre cette séquence.

En appuyant sur le bouton d'Edition de la fenêtre, vous ouvrez la séquence assignée dans le menu d'édition. **4.3** Editer les Séquences

Si la touche LOOPS (BOUCLES) est pressée, les sauts et commandes programmés seront affichés dans la feuille. Si la touche EFFECTS est pressée, les appels des Groupes d'Effets sont affichés. **4.3** Editer les Séquences



Si le bouton LINK DEFAULT de la barre de titre est pressé, la séquence par défaut sera automatiquement transférée vers la fenêtre de l'EXÉCUTEUR lorsque vous modifierez la séquence par défaut. (Assigner la séquence par défaut **1.9** Agencement et contrôles (items 9 et 10))

Si vous pressez la touche AUTO SCROLL, la Feuille sera automatiquement déplacée vers le haut ou vers le bas lorsque vous travaillerez avec des Séquences plus importantes.

5.4 La feuille de TRACKING

Dans la feuille de Tracking, toutes les valeurs et temporisations de la séquence peuvent être affichées ou modifiées.
Créer une feuille de Tracking **3.1** Créer une fenêtre

- Touchez le coin gauche de la barre de titre, vous pouvez ouvrir la fenêtre d'OPTIONS de la FEUILLE DE TRACKING.
- Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner les séquences qui doivent être affichées dans la feuille de Tracking en cliquant dessus.

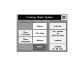
Dans la feuille INCLUSE, tous les paramètres des projecteurs utilisés dans cette Séquence sont affichés. En cliquant sur un paramètre, vous pouvez le déplacer vers la feuille EXCLUE. Les paramètres affichés dans cette feuille ne seront pas affichés dans la feuille de Tracking. Avec cette fonction, vous obtenez une meilleure vue générale de la feuille de Tracking lorsque vous pressez la touche MASK. Avec la touche FONT SIZE, vous pouvez choisir la taille de la police utilisée dans cette fenêtre, vous avez le choix entre LARGE et SMALL. En appuyant sur la touche % (DEC ou HEX) vous pouvez basculer l'affichage des valeurs en mode pourcentage, décimal ou hexadécimal. Avec la touche DELETE WINDOWS, vous pouvez supprimer la fenêtre de l'Exécuteur ou fermer la fenêtre des OPTIONS avec la touche X.
Dans cette fenêtre, vous pouvez regarder la progression de la séquence ; le cue en cours de restitution sera affiché avec un fond jaune.
Code des couleurs utilisé dans la feuille de Tracking :

Texte CYAN:	Nouvelles valeurs ou valeurs qui ont changées dans ce cue.
Texte MAGENTA:	Valeurs 'Trackées' ; celles là ne changeront pas dans le prochain cue et ne sont pas stockées.
Texte VERT :	Valeur de dimmer de fade descendant (Downfading)
Texte ROUGE :	Valeurs bloquées.

- Le bouton ***TIME*** = temps de FADE / DELAY seront affichés
Si la touche FIX est pressée (arrière plan sombre), tous les paramètres des projecteurs **sélectionnés** seront affichés en premier sur la feuille.
Si la touche n'est pas enfoncée (indiqué par un CHA), la feuille affichera toutes les fonctions **sans tenir compte de leur sélection**. Lorsque vous sélectionnez des presets, les projecteurs/gradateurs seront classés en conséquence dans la feuille de Tracking.
Si la touche MASK est pressée, les fonctions INCLUDED/EXCLUDED seront activées dans le menu OPTIONS.
Si la touche SORT est enfoncée (apparence sombre), les projecteurs/gradateurs seront classés par sélection et par paramètre.
Lorsque vous sélectionnez des groupes ou des presets, les projecteurs/gradateurs seront classés en conséquence dans la feuille de Tracking.
Si la touche LINK DEFAULT de la barre de titre est enfoncée, la séquence par défaut sera automatiquement transférée à la fenêtre de l'EXECUTEUR lorsque la séquence par défaut sera changée. (Assigner la séquence par défaut **1.9** Agencement et contrôles (items 9 et 10))

Si la touche AUTO SCROLL est enfoncée, la feuille sera automatiquement déplacée vers le haut ou le bas lorsque vous travaillerez sur des Séquences plus importantes.
En utilisant le bouton gauche de la souris, vous pouvez sélectionner des valeurs ou des temporisations (en utilisant aussi la fonction lasso). Valeurs et temporisations peuvent être modifiées en utilisant la touche du milieu de la souris. Si vous cliquez et déposez avec le bouton gauche de la souris et que vous cliquez ensuite avec le bouton du milieu sur les valeurs sélectionnées, une fenêtre apparaîtra et vous pourrez y rentrer directement des valeurs.
Pour modifier des presets, vous devez cliquer avec le bouton du milieu de la souris sur le preset. Une fenêtre s'ouvrira et vous pourrez y entrer des valeurs ou charger d'autres presets directement.

Voici l'un des rares menus où l'utilisation de la souris est la seule méthode valable.



La fenêtre qui suit s'ouvrira si vous faites un click droit de la souris sur une valeur sélectionnée.
Utilisez cette fenêtre de la manière suivante :

1. Sélectionnez une ou plusieurs cellules dans la feuille de Tracking
2. Choisissez la commande DELETE, CUE ONLY, UNBLOCK ou BLOCK
3. Exécutez la commande en choisissant la source (Sélection, Tous les canaux des Cues sélectionnés, Complet ou Canaux sélectionnés pour Tous les Cues).

- ***DELETE :*** supprimera toutes les valeurs.
- ***CUE ONLY :*** Copiera les valeurs du pas précédent vers le pas suivant (ce pas doit être vide).
- ***BLOCK :*** Avec BLOCK, les valeurs de TRACKING (magenta) peuvent être converties en 'valeurs stockées'. Ces valeurs seront affichées en rouge.
- ***UNBLOCK :*** Convertit les valeurs bloquées / stockées en valeurs de tracking (magenta).

MA Lighting Technology GmbH · Dachdeckerstr. 16 · D-97297 Waldbüttelbrunn · www.malighting.de eMail: info@malighting.de